
ESPGALUDA II
Official Guide Book



ESPGALUDA II
Official Guide Book

Story



Contents



三年前、シンラ大戦と呼ばれる戦争があった。
草木が生えないとさえ言われていた大地にも緑が茂るようになり、人々は、生きる為に力を出し合い、国を復興させる為に頑張っていた……

しかし、シンラの後に続こうとする愚かな者たちがいた……
その者たちの国の名は【ソーマ】、以前はシンラの技術には及ばないまでも、かなりの力を持った国と名を馳せていた国だ。
シンラ崩壊後、その地を極秘裏に調査していた研究員たちの手により、聖霊機関がこの地で再び息を吹き返す。

この【機甲羽根】を越える力を持った【輝羽】が軍の技術に加われば、実験体を真のガルーダにすることが出来る！
「…我々は聖霊機関を超える真の聖霊機関を復活させたのだ…」

「シンラは滅んだ！次はソーマがこの地を支配する。」
「我が国に歯向かう者の末路は！死！だ！我が国に敵なし！」

prologue

月の綺麗なある夜、聖霊機関の実験体であった少女
【アサギ】に聖霊の力が舞い降りようとしていた。

……聖霊は囁きかける。
「僕が助けてあげる……」

ワッと、小さく驚きアサギは目を覚ました。
「今のは何…、夢？……
アタシ眠ってたのね…で、ここはいったい何処かしら……」
アサギの眼前に今まで見た事のない扉があった。
ドアノブに手を伸ばし一気に開く。
「この子供たちは……」
そこには積み重なるほどの亡骸が場違いな程に捨ててあった。
「し、死んで…る？……これが実験体の失敗作の末路……
アタシも実験体だったのよ…ね…」

聖霊　「分かったぁ～？」
アサギ「あなたは……もしかして…せ、聖霊？」
聖霊　「そぉだよぉ……君の中で生きてるんだぁ……」

「これ見てぇ……」
聖霊の記したところに、知らない街の映像が浮かぶ。
「この街にアサギと同じような人がいるんだよぉ。
あの人たちと協力すれば……行こぉ！」

Character



覚聖前
FEMALE



覚聖後
MALE

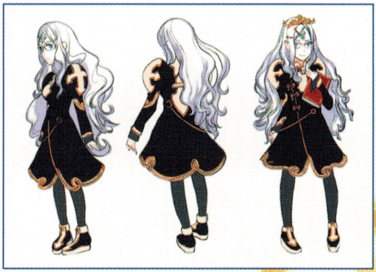
アサギ

ASAGI

三人目のガルーダ。
ソーマ軍・真聖霊機関によって生み出された実験体で、唯一のガルーダ。
ガルーダとして認められたアサギは城で暮らすうちに地下で数々の実験体の悲劇を目撃、反乱を起こす計画を立てる。
ソーマ初のガルーダとして、その称号を受ける授与式。アサギは真の覚聖を果たして王を殺害、逃亡を謀る。

一見とにかく明るいが、性格面には異様にサディステックで冷酷な面がある。
アゲハたち同様、覚聖死界を展開する力に加え様々な能力も備えている超エリートである。
12歳。

決定稿





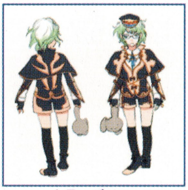
カラーバリエーション



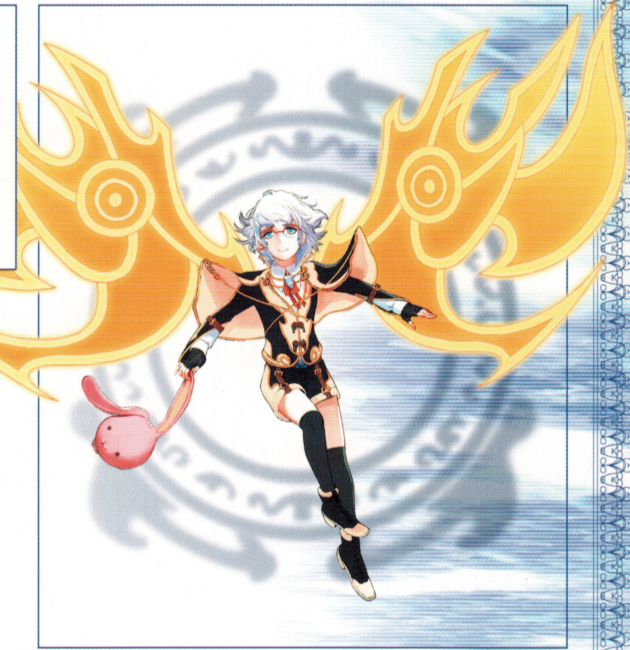
ASAGI

決定稿





カラーバリエーション







覚聖前
MALE

アゲハ
AGEHA

前大戦の主人公、錬金術を使い、タテハ、母親
のアリスと共に 田舎町でひっそりと暮らす。
シンラの聖霊機関により生み出された青年。
21歳。

「聖霊機関の復活だと！
まだそんな事を考えている奴がいるのか！
絶対にそのような事をさせはしない」

覚聖後
FEMALE

決定稿



カラーバリエーション



AGEHA

決定稿



カラーバリエーション





覚聖前
FEMALE

覚聖後
MALE

タテハ

TATEHA

アゲハの妹。
前作同様お兄ちゃん子なのは相変わらず。
兄と同じくシンラの聖霊機関により生み出された。
19歳。

「セセリちゃんみたいな子をこれ以上増やしたくないの、だから私戦うわ」

決定稿



カラーバリエーション



TATENA

決定稿



カラーバリエーション

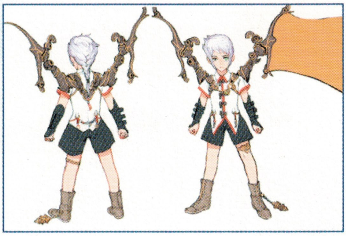




ツバメ
TSUBAME

ソーマ王の息子で王子。
負けず嫌いな性格で、姉のジャノメを誰よりも慕っている。
ジャノメとは反対の左目に聖霊石を持ち、聖霊力増幅装置ガルーダローブを装備している。
王の死後、軍の指揮官となり自らが前線に立って戦う決意をする。10歳。

「父さんが裏切ったなんて……
そんなの僕は信じないぞぉ！！」



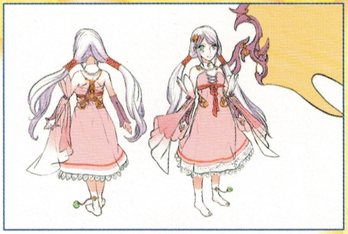
ジャノメ
JANOME

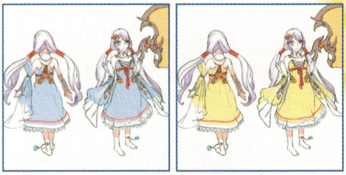


ソーマ王国の姫。
真聖霊機関によりツバメと共に実験台にされるが、ガルーダにはなりえなかった。
右目に聖霊石を持ち、ツバメと同様ガルーダローブを装備している。
優しい性格の持ち主で、草花や動物に愛情を注ぐ。11歳。

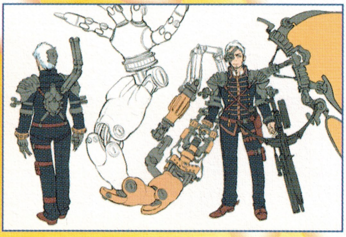
「私も実験の道具だったの……お父さん…」

決定稿





カラーバリエーション



マダラ

M A D A R A

ソーマ軍・機械化部隊将校。階級は特佐。
ソーマ王に忠誠を誓っている屈強な軍人。
数年前、ツバメたちの代わりに自ら進んで融合実験を受けるが、逆に片目を失う。

アサギ覚聖時の国王殺害事件により、半身を損傷した事をきっかけに、アサギたちガルーダ殺戮に異常なまでの執念を燃やす事になる。

凄腕の軍人だがキレると手におえない性格、趣味は拳銃の収集と酒と女。27歳。

「この銃を持つ事の出来る巨大な腕を作ってくれ！」





[重機甲冑サレオス＆マダラ]

アサギたちガルーダに敗れたマダラは、自ら肉体を捨て、首から下全てを機械の身体にする手術を受ける。
完成した身体は攻守共に最強の力を誇ると確信するが、戦う為にしか生きることが出来ない酷な姿をしていた。

「こんなもろい身体ではダメだ！機械だ！機械にしろ！」



セセリ
SESERI

前大戦の生き残りの少女。
前大戦時、瀕死になっているところをソーマ軍によって救われ、真聖霊機関の技術により一命を取りとめる。
その後セセリの強い希望により、全身を兵器化し、体格も成人サイズにするという大改造手術を行う。
三年経った今もアゲハたちへの恨みは決して消えることはなく、生前に父ジャコウが用意していたドレスを身にまとい、三度彼らを待ち受ける。
15歳。

「シンラ、そしてお父さまの仇――。
ずっとこの時を待っていた…」

決定稿



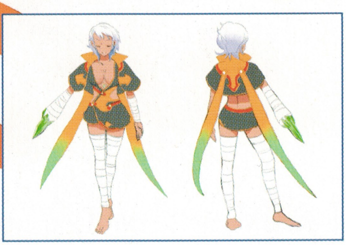
カラーバリエーション

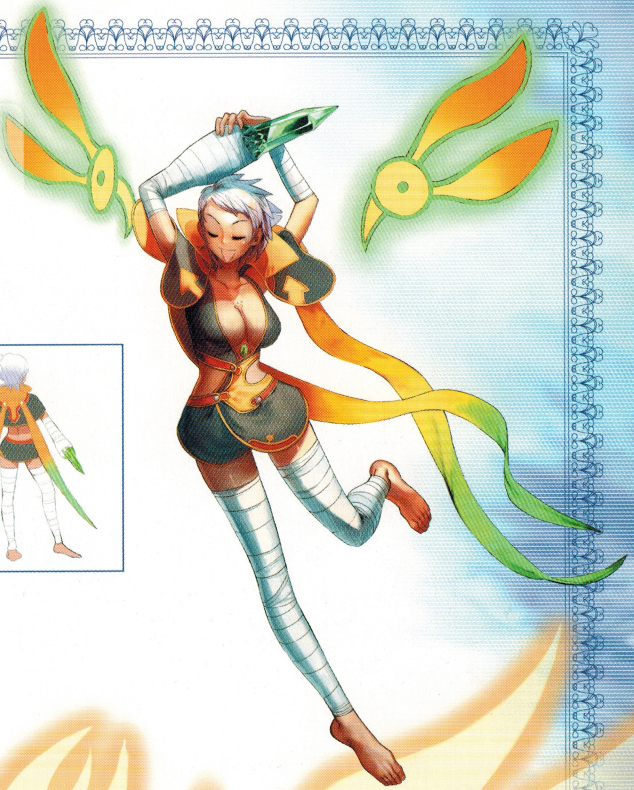


アサギクローン

A S A G I C L O N E

アサギを元に造り出された妖聖人間、媒体はソーマ国の一般の子供たち。聖霊石はアゲハ・タテハの様に胸元に埋められている。





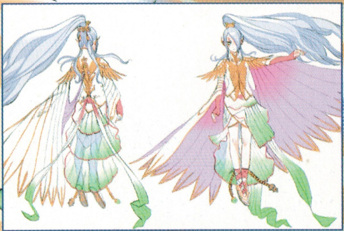


クジャク

K U J A K U

ジャノメとツバメが融合した姿で、常時覚聖状態により超絶なる力を使うことが出来る。

「これが本物の、そして究極のガルーダ！！
湧き上がる力と快感…す、凄い、凄すぎる！」



Images



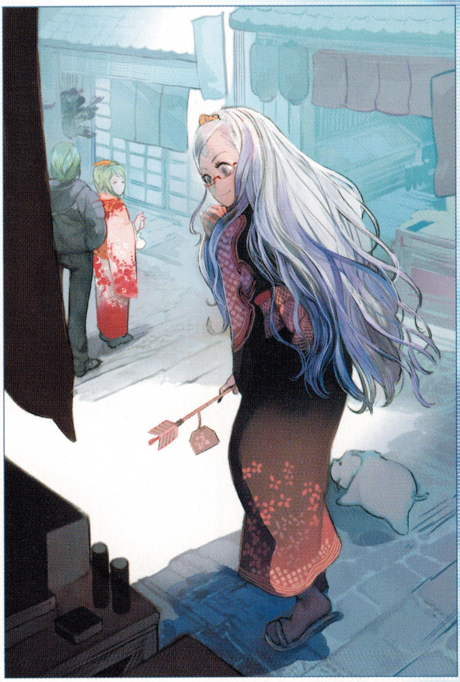
POSTER <upper part>



POSTER <lower part>

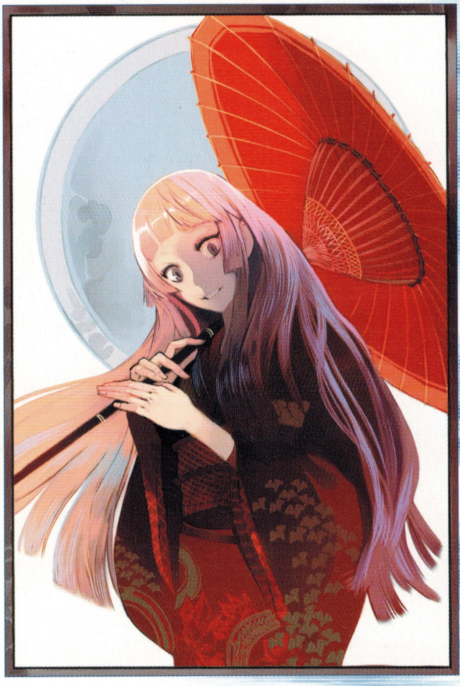






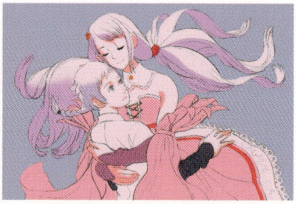
New Year's Card

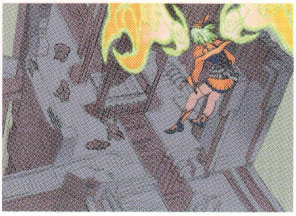




Epilogue



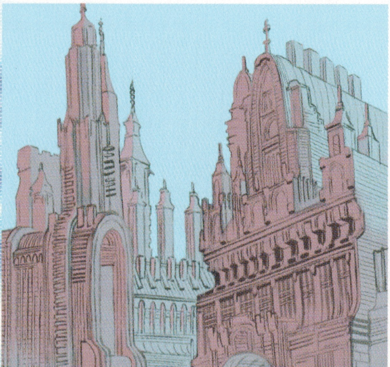




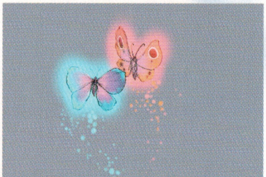












asagi

アサギ
「あんたたち！逃げなさい、
今ならまだ間に合うわっ」

アサギの呼びかけも空しく、
融合が解かれたツバメとジャノメには、
もう生きる力は残されていなかった。

ツバメ
「これからは誰にも邪魔されないんだ、お姉ちゃん…」
ジャノメ
「ずっと一緒ね、もう離さないよっ…ツバメ…」

二人の体から淡い光が溢れ始め
二人の体がゆっくりと崩れてゆく。

アサギ
「バカな姉弟だわ、ホントに…
あれ程止めたのに聞かないんだから…」

普段は悲しみを見せないアサギの頬に
熱い涙が伝った。



「ガルーダの力なんてあったって、
何も生み出せないのね……
あたしなんて……消えてなくなればいいのよ！」

そう言い放ったアサギの手の平から
凄まじい量の粒子が解き放たれ、轟音が響き、
アサギの体ごと飲みこむ程の強い衝撃が響き渡る。

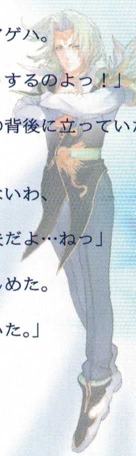
聖霊
「さぁ行こう……アサギは良くやったよ……」

～粒子は大きな一つの塊になり実験施設を直撃～
聖霊機関は壊滅し、そして子供たちは星となった。

ageha

ツバメとジャノメの融合体から光が溢れ、
轟音と共に二人の体は粉々になって消滅した。

アゲハ
「俺は、年端も行かない子供たちを殺してしまった。」
「セセリ…おまえもそれで良かったのか…」



膝をついて崩折れる
悔んでも悔みきれない表情のアゲハ。

「お兄ちゃんがそんなんでどうするのよっ！」

タテハがいつの間にかアゲハの背後に立っていた。

タテハ
「落ち込んでいてもしょうがないわ、
築こうよ平和な世界」
「私たちの力で…きっと大丈夫だよ…ねっ」

タテハは優しくアゲハを抱きしめた。
アゲハ
「そうだな…俺はどうかしていた。」
「タテハ…俺は…」

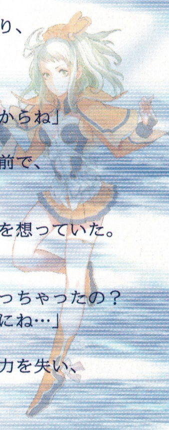
見つめあう二人の頭上では、
二羽の蝶が優しく舞っていた。

tateha

タテハ
「居たっ！子供たちだっ」

施設の中枢が破壊され、
今まで自由を奪われていた子供たちが倒れている。

「すぐ助けてあげるよ、みんな」



手を差し伸べるタテハに光が宿り、
子供たちが目を覚ます。

「良かった、みんな無事ね」
「これからは私が守ってあげるからね」

泣きながら駆け寄る子供たちの前で、
タテハは最高の笑みを浮かべ…

その内面、消えていった妹の事を想っていた。

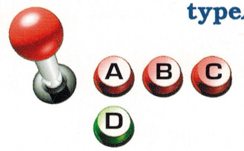
「セセリ…
私たち、どうしてこんなになっちゃったの？
もっと分かり合えたはずなのにね…」

サンプルを失った聖霊機関は能力を失い、
そして静かに消滅していった。

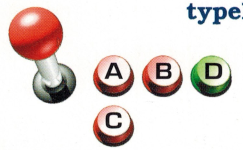
System

基本操作

typeA



typeB



<typeA・typeBの２タイプからボタン配置を選択>

レバー	移動８方向レバー。プレイキャラクター（自機）の移動を行う。
Aボタン	ショットボタン。連打することでショットをセミオートで発射する。また、押し続けることによりレイピアを発射する。
Bボタン	覚聖ボタン。ボタンを押すことで覚聖を行う。再度押すことで覚聖を解除する。
Cボタン	ガードバリアボタン。押し続けるとガードバリアを展開する。ガードバリア展開中に離すとガードバリアアタックを発射する。
Dボタン	ショット連射ボタン。短く押すことでAボタンショットを１発撃つ。長く押すことでショットをオート連射する。

ショット	通常攻撃。使用する自機により攻撃力や範囲が異なる。パワーアップアイテムを取得するたびにパワーアップする。（初期状態を１として全７段階）
レイピア	拡張攻撃。使用する自機により攻撃方法や性質が異なる。ショットと同様にパワーアップアイテムを取得するたびにパワーアップする。（全７段階）

ガードバリアゲージ	ガードバリアを展開することで消費されるゲージ。満タンの状態を数値に表すと4000。ゲージはCボタンを押した瞬間に必ず1002が減算され、以降ガードバリアを展開し続けると、1002から１フレーム毎に２ずつ減算される。
ガードバリア	Cボタンを押し続け、ガードバリアを展開すると自機が無敵になる。また、ガードバリアに触れた敵弾は消すことができる。ガードバリアはガードバリアゲージの残量がある限り展開可能。ガードバリア展開中にガードバリアゲージの残量が０になった場合は、ただちにガードバリアアタックに移行する。
ガードバリアアタック	ガードバリア展開中にCボタンを離すとガードバリアアタックを発射し、敵に大ダメージを与えることができる。ガードバリアアタックの威力、アタックの本数は、ガードバリアを展開した時間（フレーム数）に比例して強力になる。（下図参照）

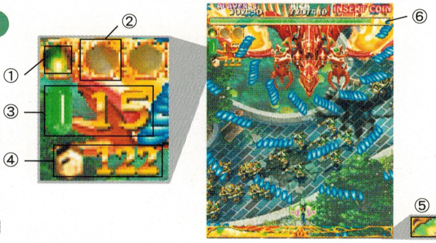


フレーム	ゲージ消費量	本数
1 ～ 83	1002 ～ 1166	２本
84 ～ 188	1168 ～ 1376	３本
189 ～ 293	1378 ～ 1586	４本
294 ～	1588 ～	５本



オートガードバリア	覚聖中に敵弾に当たると自動的に発動するガードバリア。覚聖死界、覚聖絶死界、それぞれ一定のガードバリアゲージを消費する。 自動でガードバリア展開後、ただちにガードバリアアタックに移行する。 ガードバリアゲージ消費量：覚聖死界2000／覚聖絶死界4000

画面説明

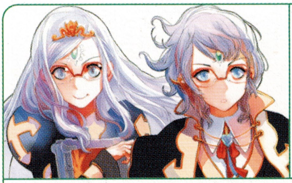




※画面は１Ｐ側

各部の名称

① ライフ
② ライフ枠
③ 覚聖カウンタ
④ 金塊カウンタ
⑤ ガードバリアゲージ
⑥ 中ボス・ボスのライフゲージ



アサギ

レイピア強化タイプ

自機攻撃の他に聖霊アサギ(オプション)攻撃をすることができる、レイピア強化タイプ。通常時の攻撃力は３キャラ中最も弱いが、覚聖時では爆発的な攻撃力を誇る。フルパワーアップした覚聖時のレイピア攻撃は、アゲハ、タテハの追従を許さないほどの超絶破壊力。
覚聖時のショットの移動速度も３キャラ中最も速いという特徴をもつ。



通常時

ショット

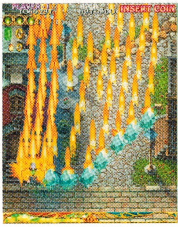
中範囲をカバーするショットを発射する。
レバーを入力することにより、若干攻撃範囲が広がる。



通常時

レイピア

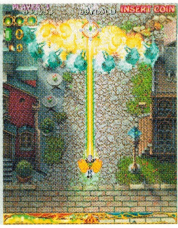
自機のレーザーレイピアの他に、自機に固定の聖霊アサギで攻撃する。聖霊アサギの攻撃が敵に当たると、当たった敵をサーチして攻撃する。



覚聖時

ショット

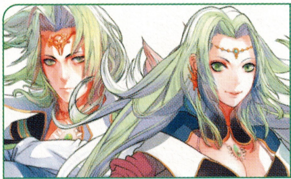
自機ショットの他に自機に追従の聖霊アサギで攻撃する。聖霊アサギは自機をトレースしながら動き、前方にショット攻撃をする。



覚聖時

レイピア

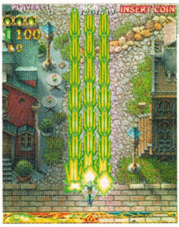
自機のレーザーレイピアを敵に当てることで、敵を追跡する聖霊アサギで攻撃する。聖霊アサギは自機のレーザーレイピアが当たった敵に対してロックし、その敵を破壊するまで攻撃し続ける。



アゲハ

レイピア強化タイプ

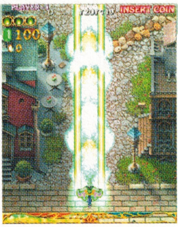
前方集中型による高い攻撃力を誇るレイピア強化タイプ。前方集中のため雑魚戦が苦手そうに見えるが、通常時の移動速度が３キャラ中最も優れている上、ショットがレバー入力で左右に振れるのでさほど苦しくはない。
大きな敵に対してはレイピアの安定した高い攻撃力が光る、どの局面にも対応しやすいキャラ。唯一苦手とするならば、レイピアがあまり当たらない、判定が小さく耐久力が高い敵(クジャクなど)といえる。



通常時

ショット

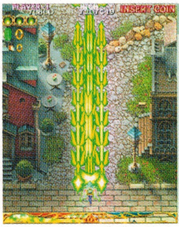
前方集中型のショットを発射する。レバーを入力することでショットを左右に振ることができる。



通常時

レイピア

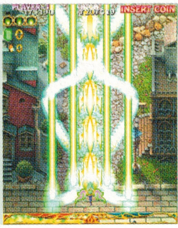
ショットレイピアを螺旋状にまとったレーザーレイピアを２本発射する。



覚聖時

ショット

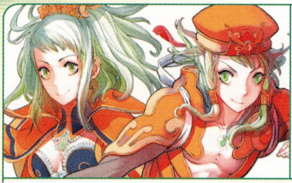
前方集中型のショットを発射する。
通常時のショットとは違い、レバー入力でショットを左右に振ることはできない。



覚聖時

レイピア

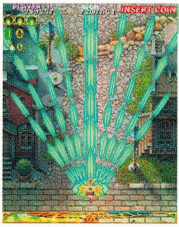
ショットレイピアを螺旋状にまとったレーザーレイピアを４本発射する。



タテハ

ショット強化タイプ

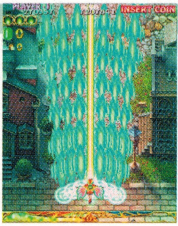
広範囲をカバーできるショット強化タイプ。通常時の速度は3キャラ中最も遅いが、持ち前の広範囲ショットにより、雑魚戦は追い詰められる前に駆逐可能。また、大きな敵や縦長の敵に対しても、通常時のレイピアの貫通弾によるダメージ効率はかなり高い。その他、通常時のショットを敵に密着して当てた場合のショット攻撃力は、3キャラ中最も高い。



通常時

ショット

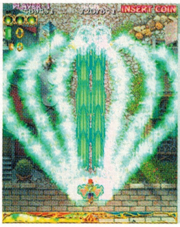
広範囲をカバーするショットを発射する。



通常時

レイピア

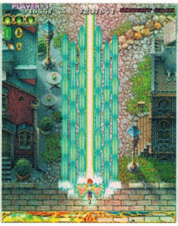
レーザーレイピアの他に、敵を貫通するショットレイピアを発射する。



覚聖時

ショット

中心のメインショットが敵に当たると、当たった敵に対し誘導ショットレイピアが集中して攻撃する。



覚聖時

レイピア

レーザーレイピアの他に、前方にショットを発射する。通常時とは違い、敵を貫通することはできない。

■ **自機の速度表**
（数値は高いほど高速）

	アサギ	アゲハ	タテハ
通常時：速度	(40)	(44)	(32)
通常時：レイピア時速度	(20)	(24)	(20)
覚聖時：速度	(58)	(54)	(44)
覚聖時：レイピア時速度	(24)	(20)	(28)

通　常

Bボタンで覚聖を展開していない状態。覚聖カウンタと金塊カウンタは道中での減算はなし。
ボス戦でのみ、金塊カウンタが時間経過により減算される。

通常時では敵弾の色は水色。この時に敵を破壊すると、破壊した敵からのみ聖霊石が出現。
覚聖カウンタが満タンの場合は金塊が出現するようになる。
なお、特定の敵を破壊することで弾消しができるが、覚聖時とは違い、**弾消しした敵弾には倍率はかからず、消した敵弾の点数も全て0点である。**

■ **金塊カウンタの時間経過による減算**

ボス：
{16＋(stage×4)}フレーム毎に1減算

※Stageは通常1～6面だが、プログラム的には0～5面となっている。よって計算式の"stage"は、1面＝0、6面＝5となるので注意。

覚　聖

Bボタンを押すことで展開する覚聖時には色々な効果が表れる。覚聖には、**覚聖死界・覚聖絶死界**の2種類と、覚聖カウンタがゼロの時の覚聖である**覚聖オーバー**が存在する。

覚聖死界

覚聖カウンタがある時に、Bボタンを短く押すことで覚聖死界を展開する。
覚聖死界中は、**画面全体の動きが遅くなり、敵弾も紫色に変化し弾速が低速化**する。
この時に敵を破壊すると、破壊した敵とその敵が発射していた敵弾を消して**金塊に変化させる**ことができる。

展開すると同時に、自機の周りに覚聖メーター<赤>が表示され、覚聖カウンタを様々な条件で減算する。
覚聖カウンタがゼロになると覚聖オーバー状態へ自動的に移行する。
また、覚聖カウンタがゼロの状態で覚聖死界を展開した場合も同様。

■覚聖死界中の覚聖カウンタ減算量

展開・解除時の減算量	
展開時	減算なし
解除時	３キャラ共通【33カウント減算】 覚聖カウンタが33以下ならばカウントは必ず０になる。（マイナスはない）

展開時間の経過による減算量	
道中	３キャラ共通【６フレーム毎に１減算】
中ボス・ボス戦	アサギ【２フレーム毎に１減算】 アゲハ・タテハ【３フレーム毎に１減算】

敵の分類による減算量	
ザコ	アサギ【10＋(stage÷2)】 アゲハ・タテハ【 5＋(stage÷2)】
通常敵中ボス	３キャラ共通【25＋(stage×2)】
ボス	３キャラ共通【25＋(stage×4)】

< stage は０～５面で計算>
<小数点以下は切捨て>
<分類はステージページの敵一覧を参照>

■覚聖死界の弾消し倍率

敵弾１発を消すごとに倍率が１ずつアップする。**最大倍率は100まで。**
消した敵弾は、**１発につき、画面に表示された倍率数×40点**が加算される。

覚聖絶死界

覚聖カウンタと金塊カウンタが共にあるときに、Bボタンを長押しすることで覚聖絶死界を展開する。
覚聖絶死界中は、覚聖死界中と同じく、**画面全体の動きが遅くなり、敵弾も紫色に変化し弾速が低速化**する。
この時に敵を破壊すると、破壊した敵と、その敵が発射していた敵弾を消しても金塊には変化せず、そこから**敵弾が撃ち返される**のが覚聖死界と大きく違う点である(※)。　※ザコが発射した敵弾は撃ち返してこない。

展開すると同時に、自機の周りに覚聖メーター<赤>と<白>、さらにメーターの周りに覚聖絶死界ゲージが表示され、覚聖カウンタと金塊カウンタが様々な条件で減算する。
覚聖カウンタがゼロになると、覚聖死界と同様に、覚聖オーバー状態へ自動的に移行する。
また、覚聖カウンタがゼロの時に覚聖絶死界を展開した場合も同様。
金塊カウンタが覚聖カウンタよりも先にゼロになると、覚聖死界へ自動的に移行する。
覚聖絶死界には**覚聖絶死界レベルLv.１・Lv.2が存在**し、覚聖絶死界の時間経過とともにレベルがアップする。

■覚聖死界中の覚聖カウンタ減算量

展開・解除時の減算量	
展開時	減算なし
解除時	３キャラ共通【33カウント減算】 覚聖カウンタが33以下ならばカウントは必ず０になる。（マイナスはない）

展開時間の経過による減算量	
道中	アサギ【２フレーム毎に１減算】 アゲハ・タテハ【３フレーム毎に１減算】
中ボス・ボス戦	３キャラ共通【２フレーム毎に１減算】

敵の分類による減算量	
ザコ	３キャラ共通【減算なし】
通常敵中ボス	３キャラ共通【{25＋(stage×2)}÷4】
ボス	３キャラ共通【{25＋(stage×4)}÷2】

< stage は０～５面で計算>
<小数点以下は切捨て>
<分類はステージページの敵一覧を参照>

■覚聖絶死界中の金塊の減算量

展開時間の経過による減算量	
道中・ 中ボス	金塊数：　0～ 499 【{2+(stage÷2)}フレーム毎に1減算】 金塊数：500～1000 【(stage÷2)フレーム毎に1減算】
ボス戦	【{8+(stage×4)}フレーム毎に1減算】

＜ stage は 0 ～ 5 面で計算＞
＜小数点以下は切捨て＞

■覚聖絶死界の撃ち返し

敵破壊撃ち返し弾・敵弾消し撃ち返し弾の2種類がある。

敵破壊撃ち返し弾

・敵を破壊した時に、破壊した敵そのものから全方向に撃ち返される敵弾。

敵弾消し撃ち返し弾

・敵から発射された敵弾を消した時に発射される撃ち返し弾(※)。
・敵弾消し撃ち返し弾を消した時に発射される撃ち返し弾。

※ザコが発射した敵弾は撃ち返さない。

■撃ち返しの発生条件

1 覚聖絶死界中に敵を破壊する。

↓

2 敵とその敵の敵弾から、リング状の撃ち返し弾を発射する。ここでは当たり判定がない。
この敵弾は、自機との距離が遠いほど速く、近いほど遅い弾速で発射される。発射後の加速はなし。

↓

3 リング状の撃ち返し弾が縮小していき、自機狙いの撃ち返し弾に変化する。ここで当たり判定が発生。
この敵弾は、自機との距離が遠いほど速く、近いほど遅い弾速で発射される。
発射後一定時間はその弾速で等速移動し、Lv.2に移行すると加速を始める。
当たり判定が発生した撃ち返し弾は、画面に残っている間に再び1の行動をすることで、さらにその撃ち返し弾から撃ち返してくる。以降 1 2 3 繰り返し。

※撃ち返し弾の速度はLv.2になると絶死界の継続時間によって速くなり、加速による最高速は高次面であるほど高くなる。
※加速前の等速移動時間もLv.2では絶死界の継続時間によって短縮される。

■敵破壊撃ち返し弾の撃ち返し数

敵を破壊した際の撃ち返しは全方向に発射される。
全方向1層(ひとかたまり)の敵弾数はステージ、
何層撃ち返すかは敵の分類によって決まる。

＜ stage は 0 ～ 5 面で計算＞
＜分類はステージページの敵一覧を参照＞

1層の敵弾数：
6 + (stage × 2)

撃ち返し層数

ザコ	2層
通常敵(※)	4層
中ボス	4層
ボス	なし

※ボス戦では発生しない。

■撃ち返しが発生しない距離

撃ち返しが発生する敵弾と自機の中心との距離が、**敵破壊撃ち返し弾は約半径40ドット以内**、**敵弾消し撃ち返し弾は約半径64ドット以内**であれば発生しない。

■覚聖絶死界の弾消し倍率

覚聖絶死界での弾消し倍率は覚聖絶死界レベルや敵弾の種類により、以下のようになっている。

≪Lv.1≫	敵から発射された敵弾や敵弾消し撃ち返し弾は1発消すごとに倍率が1ずつアップする。 **最大倍率は500まで。** 敵破壊撃ち返し弾は、弾を消しても倍率を上げる効果はない。
≪Lv.2≫	撃ち返し弾を含め、全ての敵弾を1発消すごとに倍率が1ずつアップする。 **最大倍率は500まで。**
≪Lv.1·2 共通≫	敵から発射された、撃ち返し弾以外の全ての敵弾は、弾消し1発につき、 **表示された倍率数×50点**が加算される。 全ての撃ち返し弾は、弾消し1発につき、**表示された倍率数×2点**が加算される。

覚聖オーバー

覚聖展開中、覚聖カウンタがゼロになったときに自動的に移行する状態。
覚聖カウンタがゼロのときに覚聖を展開しても同様。
自機の攻撃は覚聖時と同じである。

覚聖オーバー中は、敵弾が**赤色に変化し高速化**する。
この時に敵を破壊すると、破壊した敵からのみ金塊が出現する。聖霊石は一切出現しない。
また、覚聖オーバー中は**走行点**（画面の移動によって入る点）**が入る**。

移行すると同時に、自機の周りに覚聖メーター＜青＞が表示される。
覚聖カウンタと金塊カウンタは道中での減算はなし。
ボス戦でのみ、金塊カウンタが時間経過により減算される。これは通常時の減算量と同じ。

この状態は、移行する前の覚聖の種類（覚聖死界、覚聖絶死界）により、仕様が異なる。
覚聖オーバーには**覚聖オーバーレベルが存在**し、覚聖オーバー中の時間経過とともにレベルがアップする。

■ 覚聖オーバーレベル

覚聖オーバーレベルは**Lv.0～Lv.3までの４段階**。レベルが上がることによって敵弾の速度が速くなる。
Lv.3になると覚聖メーター＜青＞が消えて、自機に残像エフェクトがつくようになる。
ゲーム難易度が上昇するリスクがあるが、様々なリターンがある。
なお、上がったレベルはミスしてもレベルダウンはなく、コンティニューしたときのみレベルダウンする。

■ 覚聖オーバー時の走行点

１フレーム毎に下表の点数が入る。ただし、ボス戦は入らない。

覚聖死界での覚聖オーバー時						
	１面	２面	３面	４面	５面	６面
Lv.0	20	50	80	110	140	170
Lv.1	50	80	110	140	170	200
Lv.2	80	110	140	170	200	230
Lv.3	110	140	170	200	230	260

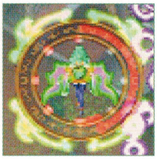
覚聖絶死界での覚聖オーバー時						
	１面	２面	３面	４面	５面	６面
Lv.0	40	100	160	220	280	340
Lv.1	100	160	220	280	340	400
Lv.2	160	220	280	340	400	460
Lv.3	220	280	340	400	460	520

覚聖メーター

1

2

3

4


１．覚聖メーター＜赤＞
覚聖死界、覚聖絶死界の展開中に表示されるメーター。現在の覚聖カウンタ数を表していて、所持している覚聖カウンタ数に比例して表示される。反時計回りで減少し、赤いメーターがなくなると、覚聖メーター＜青＞へ移行する。

２．覚聖メーター＜白＞
覚聖絶死界を展開すると同時に表示されるメーター。必ず12時から始まり、反時計回りで一周すると覚聖絶死界Lv.２に入る。
一周256フレームで回る。

３．覚聖メーター＜青＞
覚聖オーバー時に表示されるメーター。必ず12時から始まり、反時計回りで一周すると覚聖オーバーレベルが上がる。

２＆４．覚聖絶死界ゲージ
覚聖絶死界を展開すると同時に、覚聖メーターの周りに表示される白いゲージ。覚聖メーター＜白＞にリンクしていて、覚聖絶死界Lv.２に入ると白から薄い緑に変化する。
また、撃ち返しが発生しない範囲の目安にもなる。

アイテム

	**P**	ショット、レイピアがパワーアップする。フルパワー状態の時に取得すると10,000点になる。
	**MP**	ショット、レイピアが一気にフルパワーになる。コンティニュー時のみ出現する。
	**E**	ガードバリアゲージが50%回復する。ゲージが満タンの時に取得すると100,000点になる。
	**聖霊石**	覚聖カウンタが上昇する。(詳細は後述参照)
	**L**	自機のライフが回復、ライフが満タンのときはライフ枠も増加する。3面のラスト地形にのみ隠しで出現する。
	**金塊**	金塊カウンタが上昇する。(詳細は後述参照)

聖霊石

通常状態の時にガードバリア以外の攻撃で敵を破壊すると出現し、自動回収される。聖霊石の種類は4種類、覚聖カウンタの増加量は聖霊石の種類によって増加量が異なる。(右図参照)
最大カウンタ数は500まで。聖霊石の得点は全て1個10点。
聖霊石は様々な条件により、出現する個数や種類、出現の仕方が異なる。

聖霊石の種類と覚聖カウンタの増加量

小	中	大	特大
+1	+2	+3	+4
			

■敵の分類による個数の変化

ザコ	{(設定値 + 覚聖オーバーLv.)÷4}+1
ザコ以外	{(設定値 + 覚聖オーバーLv.)÷2}+1

<小数点以下は切捨て>
<分類・設定値はステージページの敵一覧を参照>

■座標による個数の変化

破壊された敵の座標が、以下の条件で聖霊石が**+1個**

- **37バイト(296ドット)以上の座標**
- **6バイト(48ドット)以下の座標**

※縦画面Y軸は全40バイト。
(画面上が40、下が0になる)
画面一番下のガードバリアゲージが2バイト(16ドット)あり、自機の移動可能範囲で表記すると4バイト(32ドット)以下の位置で+1個となる。

■覚聖カウンタ数による出現の変化

0～249	ショットで破壊	【特大】が出現し、【特大→大→中→小】の順に縮小する。
	レーザーレイピアで破壊	【中】のみが出現する。
250～399	ショットで破壊	【大】が出現し、【大→中→小】の順に縮小する。
	レーザーレイピアで破壊	【小】と【中】が交互に出現する。
400～500	ショットで破壊	【中】が出現し、【中→小】の順に縮小する。
	レーザーレイピアで破壊	【小】のみが出現する。

ショットで敵を倒した場合、出現した聖霊石は時間とともに縮小していく。(表1参照)
また、その聖霊石は自機が一定距離に近づくことによって緑のエフェクトが付加され、縮小が止まる。(表2参照)
レーザーレイピアで敵を倒した場合は、聖霊石の縮小はない。

表1 聖霊石が縮小する時間

特大→大	8フレーム
大→中	8フレーム
中→小	12フレーム

表2 聖霊石の縮小が止まる自機と聖霊石の距離

特大	48ドット
大	64ドット
中	96ドット

レーザーレイピアとは、Aボタンを押し続けることで発射されるレイピア攻撃の中の、緑色の直線レーザー(プレイヤー紹介の写真を参照)を指す。
レーザーレイピア以外の攻撃は(名称に『レイピア』とついていても)ショット判定である。

攻撃が敵に当たった時の判定は、ショットとレーザーレイピアを同時に当てた場合はショットの判定が優先されるが、**レーザーレイピアの方が単位時間当たりのヒットが長い**ため、レーザーレイピア判定で破壊される確率が高い。

金塊

覚聖死界時での撃ち返し弾以外の敵弾を消した時や、覚聖オーバー時に敵を破壊すると出現する。（下表参照）
また、通常状態で覚聖カウンタが満タンの時に敵を破壊した時にも出現する。金塊は自動回収される。
金塊の種類は11種類、金塊カウンタの増加量は全て金塊１個につき１カウント。**最大カウンタ数は1000まで。**
金塊カウンタの数値によりレートが存在し、そのレートごとの得点が入る。（右図参照）

■覚聖オーバー時の金塊出現計算式 ＜小数点以下は切捨て＞

覚聖死界での覚聖オーバー時	
Lv.0	設定値 ÷ 2
Lv.1	設定値 －｛（設定値 × 3）÷ 4｝
Lv.2	設定値
Lv.3	ザコ：設定値＋１　ザコ以外：設定値＋２

覚聖絶死界での覚聖オーバー時	
Lv.0	設定値 × 1.5
Lv.1	設定値 × 2
Lv.2	設定値 × 2.5
Lv.3	設定値 × 3

＜分類・設定値はステージページの敵一覧を参照＞

金塊のレートごとの点数

金塊カウンタ	レート	点数
1 ～ 99	レート【1】	100点
100 ～ 199	レート【2】	150点
200 ～ 299	レート【3】	200点
300 ～ 399	レート【4】	300点
400 ～ 499	レート【5】	350点
500 ～ 599	レート【6】	400点
600 ～ 699	レート【7】	600点
700 ～ 799	レート【8】	650点
800 ～ 899	レート【9】	700点
900 ～ 999	レート【10】	900点
1000	レート【11】	1000点

その他

■ステージクリアボーナス

聖霊石ボーナス	100点 × そのステージの聖霊石総取得数（※）
金塊ボーナス	ステージクリアしたときの金塊レート点 × そのステージの総取得数（※）

■オールクリアボーナス（１クレジットクリア時）

聖霊石ボーナス	100点 × そのステージの聖霊石総取得数（※） × 2
金塊ボーナス	ステージクリアしたときの金塊レート点 × そのステージの総取得数（※） × 2
ライフボーナス	ライフ数 × 2000万点
ライフ枠ボーナス	ライフ枠数 × 1000万点
ガードバリアボーナス	ガードバリアゲージ残量（0～4000） × 4000点

２クレジット以上でのクリアは通常のステージクリアボーナスと同じ

※ミス時はリセットされるのでミスしたところから取得した総取得数になる。

ミス時

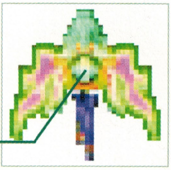
・ライフが１つなくなる。ライフが１つもない場合はゲームオーバーになる。
・面クリアボーナス時の金塊・聖霊石の総取得数がリセットされる。
・金塊カウンタが50％減算される。
・ショット、レイピアのパワーダウンはしない。

復帰時

・ガードバリアゲージが満タンになる。
・聖霊カウンタが強制で250カウントになる。

当たり判定

当たり判定は３キャラ共通で、縦横４×４ドット。通常時のレイピア使用中と覚聖展開中のみ、当たり判定が表示される。



当たり判定

FINISH



START

STAGE 1

重飛行甲冑シームルグ



AREA BOSS 分類：中ボス

【20】	本体	50,000点	聖：11／金：10
【20】	腕	5,000点	聖：11／金：10

ツバメ



STAGE 1 BOSS 分類：ボス

【40】	第一形態	100,000点	聖：21／金：20
【80】	第二形態	500,000点	聖：41／金：40

運命は少女と共に

しばらく続いた平和はソーマ軍の襲撃によりかき消され、慌てるアゲハとタテハの前に一人の少女が舞い降りた。
爆煙にまみれ覚聖するその少女に驚愕する二人。
それをよそに少女は飛翔する。
運命(さだめ)に導かれるままに…
…その少女の名はアサギ…

汎用戦闘機ズー



分類：ザコ

【1】		480点	聖：1／金：0

ソーマ輝羽兵



分類：ザコ

【1】		530点	聖：1／金：0

小型戦車ガルラ



分類：ザコ

【0】	砲台	400点	聖：0／金：0
【1】	土台	160点	聖：1／金：0

中型戦車ドヴェルグ



分類：ザコ

【0】	砲台	420点	聖：0／金：0
【1】	土台	240点	聖：1／金：0

ソーマ兵



分類：ザコ

【1】		260点	聖：1／金：0

汎用砲台ブエル



分類：ザコ

【1】	砲台	210点	聖：1／金：0
【2】	土台	580点	聖：1／金：1

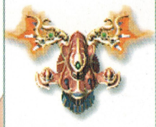
運搬艇グリフィン



分類：通常敵

【2】		860点	聖：2／金：1

小型機甲艇ザッハーク



分類：通常敵

【2】	砲台	230点	聖：2／金：1
【2】	本体	2,260点	聖：2／金：1

大型侵略砲台ガンダルヴァ



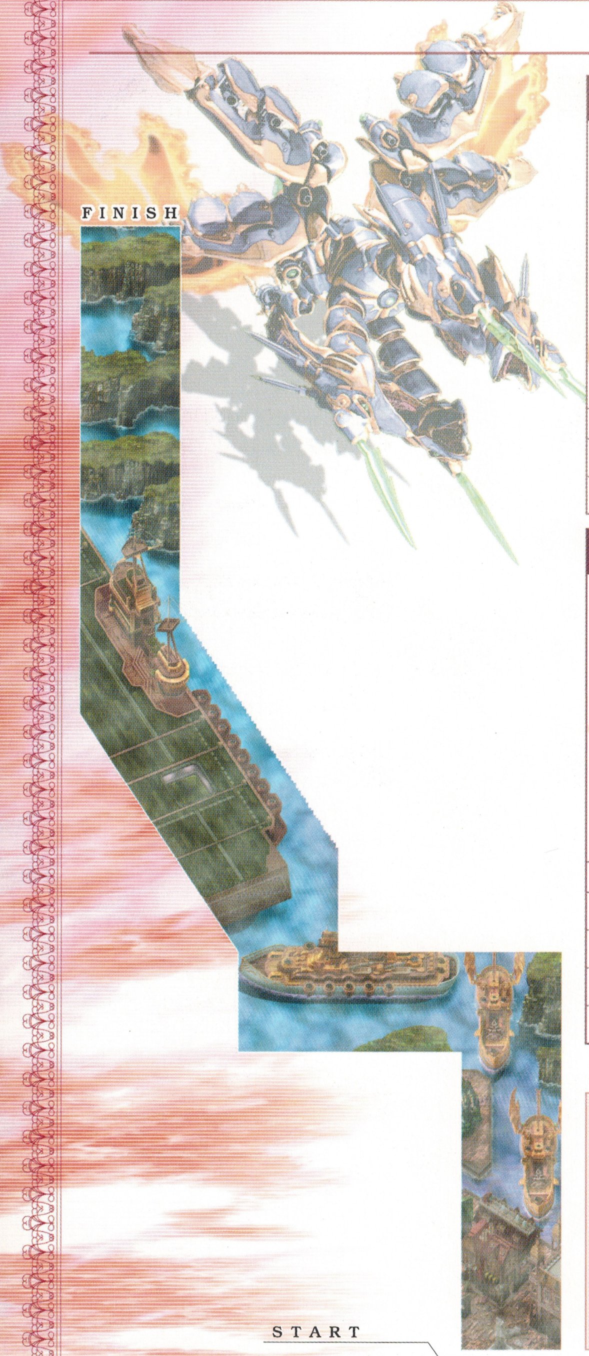
分類：通常敵

【12】	砲台	5,820点	聖：7／金：6

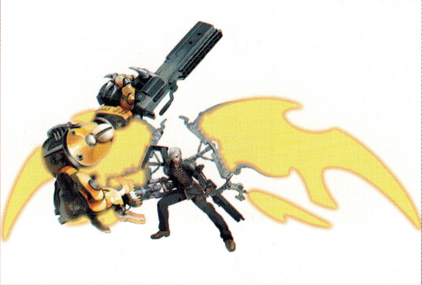


【　】内の数字＝設定値　聖＝聖霊石数　金＝金塊数

設定値とは聖霊石と金塊の出現数に関わる数字。（システム参照）
このデータにおける聖霊石数は、ボーナス分を含まない。
また金塊数は、覚聖死界が切れた時に、覚聖オーバーレベルがLv.0の状態で敵を破壊すると出現する数を表している。



ソーマ軍・機械化部隊将校　マダラ



AREA BOSS　　分類：中ボス

【30】	第一形態	60,000点	聖：16 / 金：15
【50】	第二形態	100,000点	聖：26 / 金：25

生体兵器ヨルムンガンド



STAGE 2 BOSS　　分類：ボス

【50】	第一形態	100,000点	聖：26 / 金：25
【50】	第二形態	200,000点	聖：26 / 金：25
【90】	第三形態	600,000点	聖：46 / 金：45
【0】	頭	300,000点	聖：0 / 金：0

生命の化身

ソーマの王子ツバメを撃退し、港街上空を飛ぶアサギたち。
しかし、この港もソーマの襲撃を受け軍港と化していた。敵の猛攻を掻い潜り進む中、獣の声が聞こえた…
脳裏に響く重たい声。
…我に挑め、強者共よ…

STAGE 2



汎用戦闘機ズー

分類：ザコ

【1】		480点	聖：1／金：0



小型戦車ガルラ

分類：ザコ

【0】	砲台	400点	聖：0／金：0
【1】	土台	160点	聖：1／金：0



中型戦車ドヴェルグ

分類：ザコ

【0】	砲台	420点	聖：0／金：0
【1】	土台	240点	聖：1／金：0



小船舶マカラ

分類：ザコ

【0】	砲台	250点	聖：0／金：0
【1】	土台	530点	聖：1／金：0



ソーマ兵

分類：ザコ

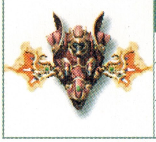
【1】		260点	聖：1／金：0



運搬艇グリフィン

分類：通常敵

【2】		860点	聖：2／金：1



中型機甲艇フォルネウス

分類：通常敵

【3】		6,530点	聖：2／金：1



大型機甲艇ベヒモス

分類：通常敵

【6】		12,510点	聖：4／金：3



単装砲台

分類：通常敵

【2】		870点	聖：1／金：1



単装砲台（縦の輸送艦の砲台）

分類：通常敵

【1】		870点	聖：1／金：0



二連装砲台

分類：通常敵

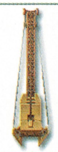
【3】		1,710点	聖：2／金：1



六連回転砲台

分類：通常敵

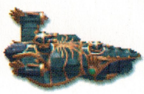
【10】		15,860点	聖：6／金：5



クレーン

分類：通常敵

【3】		1,830点	聖：2／金：1



万能潜水艦ネレイドー

分類：通常敵

【3】		4,230点	聖：2／金：1



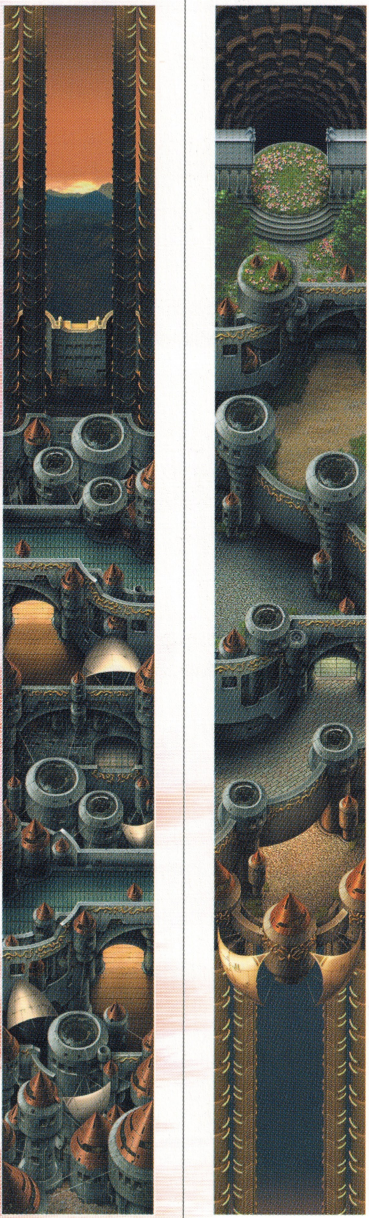
重戦車ニーズヘッグ

分類：通常敵

【2】	砲台	1,630点	聖：2／金：1
【4】	土台	4,760点	聖：3／金：2

STAGE 3

FINISH



START

武装エレベーターサブナク



AREA BOSS 分類：中ボス

【40】	第一形態	100,000点	聖：21／金：20
【60】	第二形態	200,000点	聖：31／金：30
【0】	脚部砲塔	10,000点	聖：0／金：0
【0】	補助エンジン	20,000点	聖：0／金：0
【0】	後部対空砲	30,000点	聖：0／金：0
【0】	デッキ砲	0点	聖：0／金：0

ジャノメ



STAGE 3 BOSS 分類：ボス

【60】	第一形態	200,000点	聖：31／金：30
【60】	第二形態	300,000点	聖：31／金：30
【100】	第三形態	700,000点	聖：51／金：50

姉と弟と…

そこは空に浮かぶ要塞。ソーマの廃棄処理場のようだが、充実された武装はいったい？
錆び臭い匂いと硝煙を浴びながら、アサギには聞こえた。あまりにも場違いなこの場所で
…少女のすすり泣く声を…



汎用戦闘機ズー		
		分類：ザコ
【1】	480点	聖：1／金：0



汎用戦闘機ストラス		
		分類：ザコ
【1】	740点	聖：1／金：0



小型戦車ガルラ			
			分類：ザコ
【0】	砲台	400点	聖：0／金：0
【1】	土台	160点	聖：1／金：0



中型戦車ドヴェルグ			
			分類：ザコ
【0】	砲台	420点	聖：0／金：0
【1】	土台	240点	聖：1／金：0



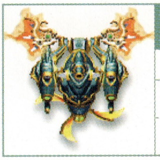
ソーマ兵		
		分類：ザコ
【1】	260点	聖：1／金：0



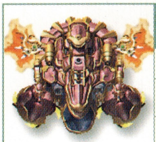
汎用砲台ブエル			
			分類：ザコ
【1】	砲台	210点	聖：1／金：0
【2】	土台	580点	聖：1／金：1



運搬艇グリフィン		
		分類：通常敵
【2】	860点	聖：2／金：1



中型機甲艇ウロボロス		
		分類：通常敵
【5】	24,680点	聖：3／金：2



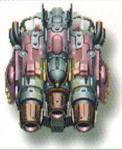
大型機甲艇リンドブルム			
			分類：通常敵
【4】	第一形態	22,350点	聖：3／金：2
【8】	第二形態	37,940点	聖：5／金：4



多脚戦車シェロブ		
		分類：通常敵
【4】	6,910点	聖：3／金：2

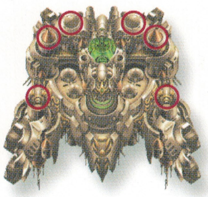


重固定砲台エンプーサ		
		分類：通常敵
【5】	4,980点	聖：3／金：2



重固定砲台アスタロト			
			分類：通常敵
【6】	砲台	19,560点	聖：4／金：3

Tips



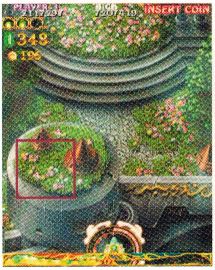
↑中ボスパーツ位置

ライフ出現条件

中ボスのパーツ(全６つ)を全て破壊すること。

中ボス出現時よりライフ出現地点までガードバリアを使用しないこと。なお、覚聖時でのオートガードバリアも発動してはいけない。

出現位置に、覚聖絶死界時の攻撃を行うこと。覚聖絶死界での覚聖オーバー時でもOK。



↙ライフ出現位置



FINISH



START

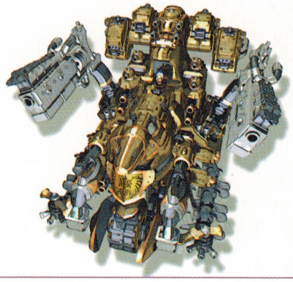
STAGE 4

重飛行甲冑アンドレアルフース



AREA BOSS		分類：中ボス	
【50】	第一形態	200,000点	聖：26 / 金：25
【70】	第二形態	300,000点	聖：36 / 金：35
【0】	腕	100,000点	聖：0 / 金：0

マダラ専用合身甲冑アスモデウス



STAGE 4 BOSS		分類：ボス	
【70】	第一形態	300,000点	聖：36 / 金：35
【70】	第二形態	400,000点	聖：36 / 金：35
【70】	第三形態	500,000点	聖：36 / 金：35
【70】	第四形態	600,000点	聖：36 / 金：35
【110】	第五形態	800,000点	聖：56 / 金：55
【0】	三連機関砲ガーブ	400,000点	聖：0 / 金：0
【0】	弾頭発射装置ワーウルフ	1,000,000点	聖：0 / 金：0
【0】	古代銃ベルフェゴール	2,000,000点	聖：0 / 金：0

汎用戦闘機ズー



分類：ザコ

【1】		480点	聖：1／金：0

汎用戦闘機ハルパス



分類：ザコ

【1】		810点	聖：1／金：0

小型戦車ガルラ



分類：ザコ

【0】	砲台	400点	聖：0／金：0
【1】	土台	160点	聖：1／金：0

中型戦車ドヴェルグ



分類：ザコ

【0】	砲台	420点	聖：0／金：0
【1】	土台	240点	聖：1／金：0

ソーマ兵



分類：ザコ

【1】		260点	聖：1／金：0

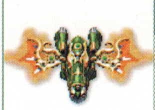
汎用砲台ブエル



分類：ザコ

【1】	砲台	210点	聖：1／金：0
【2】	土台	580点	聖：1／金：1

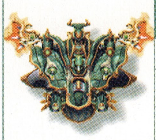
運搬艇グリフィン



分類：通常敵

【2】		860点	聖：2／金：1

中型機甲艇ブラフマー



分類：通常敵

【5】		21,930点	聖：3／金：2

二連装砲台



分類：通常敵

【3】		1,710点	聖：2／金：1

重戦車ヴァースキ

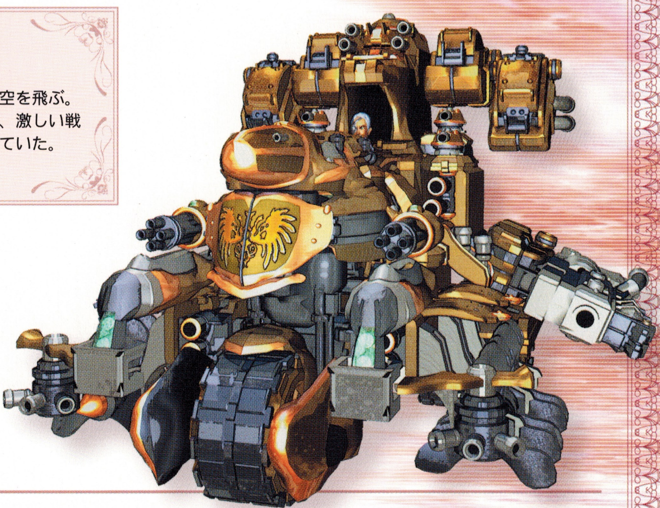


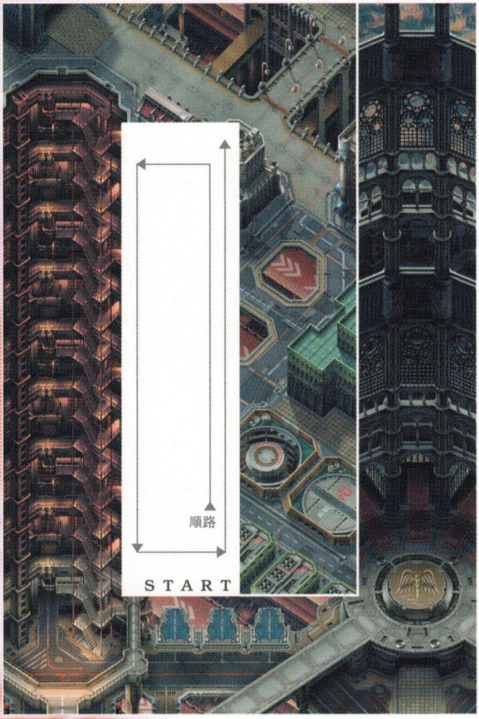
分類：通常敵

【2】	砲台	6,330点	聖：2／金：1
【2】	土台	14,560点	聖：2／金：1

砂塵浴びる哀

ツバメの姉ジャノメを倒し、渓谷上空を飛ぶ。
美しい清流の音も爆音でかき消され、激しい戦闘の最中、アサギは何かを感じ取っていた。
…これは何、執念の塊…





シンラ軍残党　セセリ



STAGE 5 BOSS			分類：ボス
【80】	第一形態	300,000点	聖：41 / 金：40
【80】	第二形態	500,000点	聖：41 / 金：40
【120】	第三形態	900,000点	聖：61 / 金：60
【0】	ソウル・ランス	0点	聖：0 / 金：0

憎悪に満ちたセセリ

【80】	第一形態	2,000,000点	聖：41 / 金：40
【80】	第二形態	4,000,000点	聖：41 / 金：40
【120】	第三形態	6,000,000点	聖：61 / 金：60
【0】	ソウル・ランス	0点	聖：0 / 金：0

Tips

憎悪に満ちたセセリ

以下の条件を満たすことで、通常とは比較にならないほど攻撃が激しいセセリが出現する。

出現条件

- **一人プレイであること。**
- **ノーミス、ノーコンティニューであること。**
- **覚聖オーバーレベルがLv.3(最大)であること。**

ノーミス条件は、セセリが敵として画面外にセットされた瞬間に判定をされる。
５面後半の敵防衛最終ラインである右スクロールから、セセリが出現する縦スクロールに切り替わった辺りまでノーミスであればOK、それ以降はミスをしても出現する。
逆に言えばその辺りまでに１ミスでもすると通常のセセリが出現するようになる。

憎悪に満ちたセセリは、ガードバリアアタックで形態チェンジ(とどめを含む)をしてしまうと、その形態の得点が入らない。
得点が入らない状態は、ガードバリアアタックを使用し自機の無敵状態が切れてから、112フレームが経過しないと解除されない。



汎用戦闘機ズー

分類： ザコ

【1】		480点	聖：1／金：0



兵士用飛空ポッド·エアリアル

分類： ザコ

【1】		3,130点	聖：1／金：0



小型戦車ガルラ

分類： ザコ

【0】	砲台	400点	聖：0／金：0
【1】	土台	160点	聖：1／金：0



中型戦車ドヴェルグ

分類： ザコ

【0】	砲台	420点	聖：0／金：0
【1】	土台	240点	聖：1／金：0



ソーマ兵

分類： ザコ

【1】		260点	聖：1／金：0



汎用砲台ブエル

分類： ザコ

【1】	砲台	210点	聖：1／金：0
【2】	土台	580点	聖：1／金：1



シンラ式大型戦車ファフニール

分類： ザコ

【2】	砲台	26,330点	聖：1／金：1
【2】	土台	54,560点	聖：1／金：1



運搬艇グリフィン

分類： 通常敵

【2】		860点	聖：2／金：1



シンラ式中型機甲艇アーリマン

分類： 通常敵

【2】		35,330点	聖：2／金：1



シンラ式大型機甲艇ティアマット

分類： 通常敵

【5】		91,935点	聖：3／金：2



シンラ式大型機甲艇サイクロプス

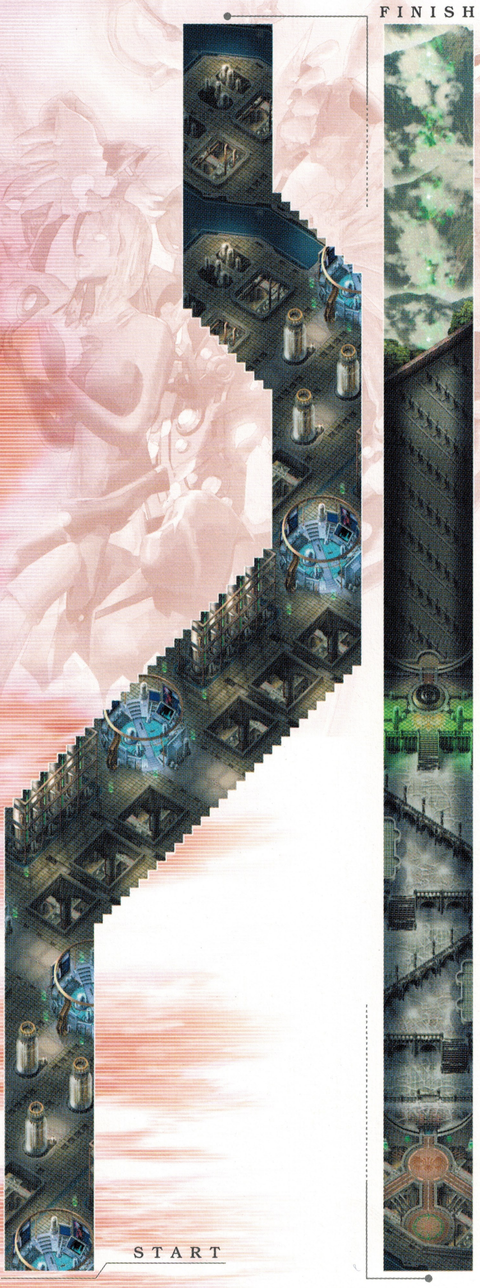
分類： 通常敵

【5】		141,930点	聖：3／金：2

ずっとこの時を待っていた

武装されたソーマの中心都市ビフロンズ。
アゲハとタテハには分かった、ここに彼女がいる。
しかし重く圧し掛かってくる邪念の渦。
…戦わずには生きられないのか…





生体維持装置ガッデスガルーダ



STAGE 6 BOSS-1		分類：ボス	
【90】	第一形態	500,000点	聖：46 / 金：45
【130】	第二形態	1,000,000点	聖：66 / 金：65
【0】	光子聖霊砲	0点	聖：0 / 金：0

真ガルーダ　クジャク



STAGE 6 BOSS-2		分類：ボス	
【90】	第一形態	2,000,000点	聖：46 / 金：45
【90】	第二形態	3,000,000点	聖：46 / 金：45
【130】	第三形態	5,000,000点	聖：66 / 金：65
【0】	セラフィム・ロッド	0点	聖：0 / 金：0
【0】	光神砲レイ・エデン	0点	聖：0 / 金：0

完全なるモノへ

複製されたガルーダの実験体、断末魔が響き、
屍が山を築く。
そしてついに姿を現す究極のガルーダ、クジャク。
アサギは気づいていた、自分の使命とその重さを。
…終わりにするわ、何もかも…

STAGE 6



汎用戦闘機ズー

分類：ザコ

【1】		480点	聖：1 / 金：0



小型戦車ガルラ

分類：ザコ

【0】	砲台	400点	聖：0 / 金：0
【1】	土台	160点	聖：1 / 金：0



中型戦車ドヴェルグ

分類：ザコ

【0】	砲台	420点	聖：0 / 金：0
【1】	土台	240点	聖：1 / 金：0



ソーマ兵

分類：ザコ

【1】		260点	聖：1 / 金：0



汎用砲台ブエル

分類：ザコ

【1】	砲台	210点	聖：1 / 金：0
【2】	土台	580点	聖：1 / 金：1



移動砲台ケルビム

分類：ザコ

【3】		12,300点	聖：1 / 金：1



ソーマ軍・実験体 アサギクローン

分類：ザコ

【1】		870点	聖：1 / 金：0



運搬艇グリフィン

分類：通常敵

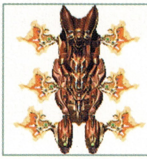
【2】		860点	聖：2 / 金：1



警備ユニット・アンドラス

分類：通常敵

【2】		9,210点	聖：2 / 金：1



大型機甲艇ヴィシュヌ

分類：通常敵

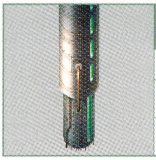
【6】	第一形態	22,350点	聖：4 / 金：3
【10】	第二形態	76,420点	聖：6 / 金：5



霊力供給カプセル・アルキュオーネ

分類：通常敵

【20】		7,880点	聖：11 / 金：10



霊力融合装置メタトロン

分類：通常敵

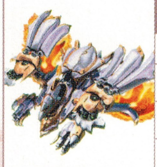
【10】		10,000点	聖：6 / 金：5



重飛行甲冑シームルグ改

AREA BOSS　分類：中ボス

【35】	本体	500,000点	聖：18 / 金：17
【130】	腕	200,000点	聖：66 / 金：65



重飛行甲冑アンドレアルフース改

AREA BOSS　分類：中ボス

【70】	第一形態	500,000点	聖：36 / 金：35
【90】	第二形態	700,000点	聖：46 / 金：45
【0】	腕	300,000点	聖：0 / 金：0

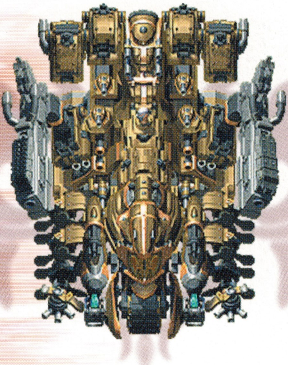
STAGE4 BOSS

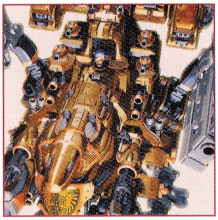
マダラ専用合身甲冑アスモデウス

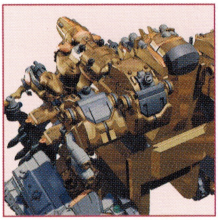
全形態図

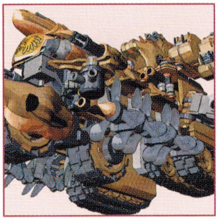


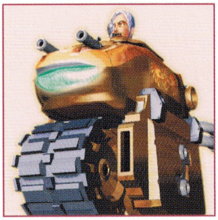
合　身　状　態

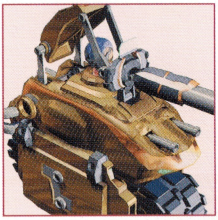


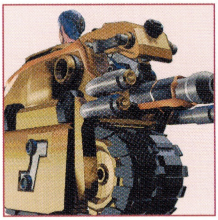


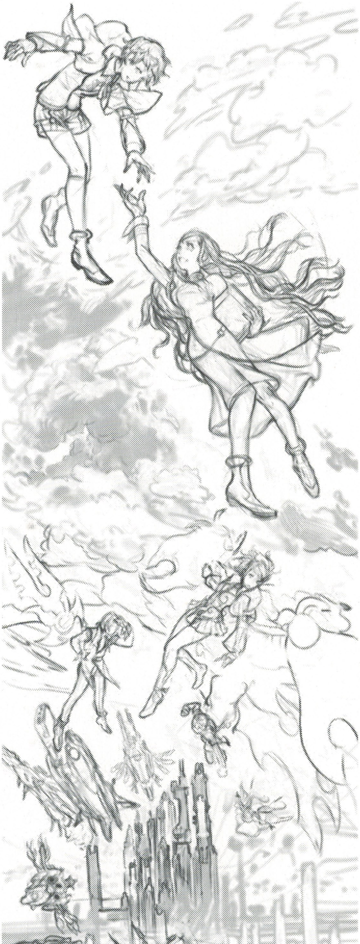






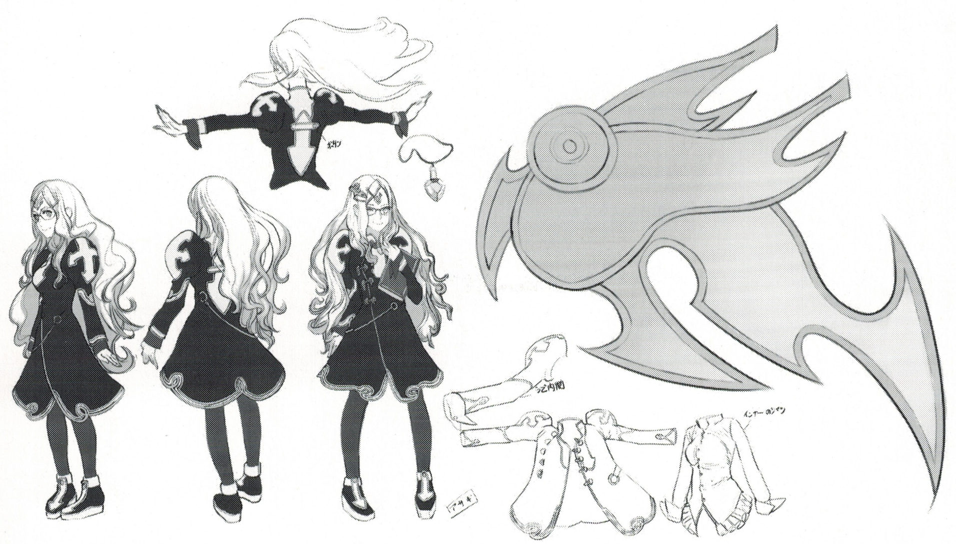


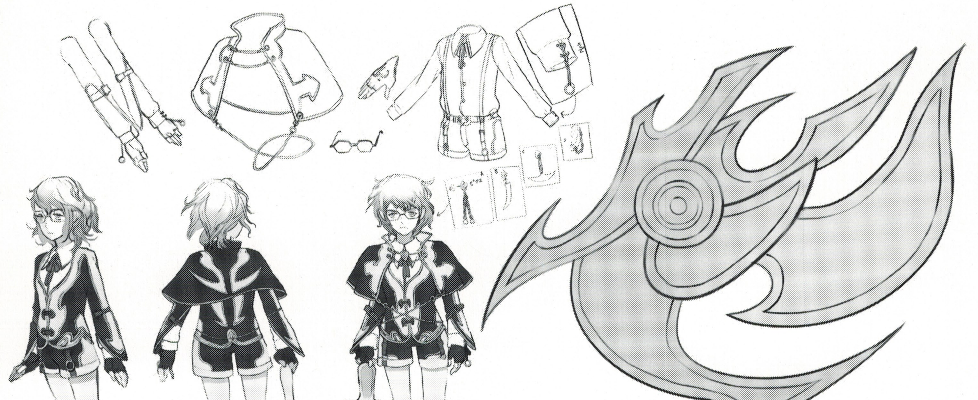


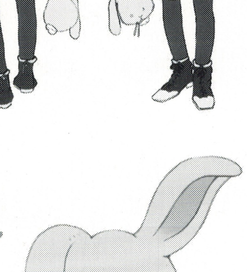


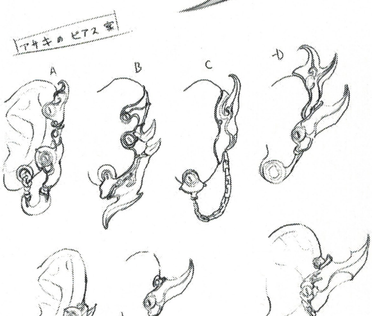
ESPGALUDA II
［設定資料集］

Artworks

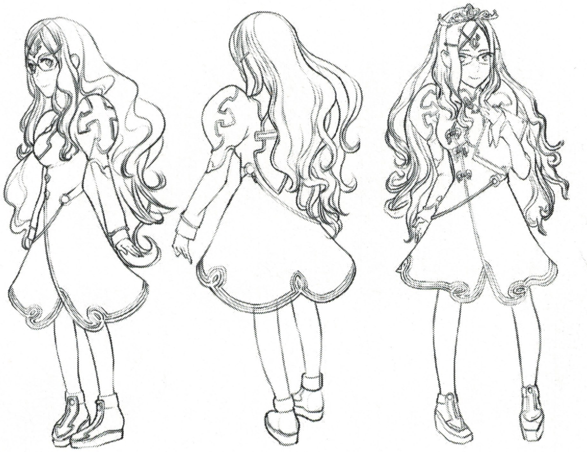


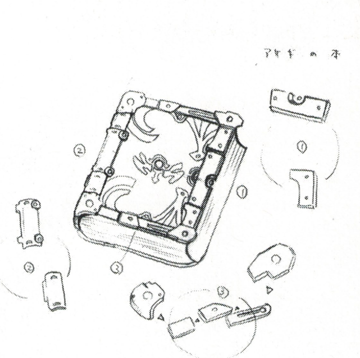


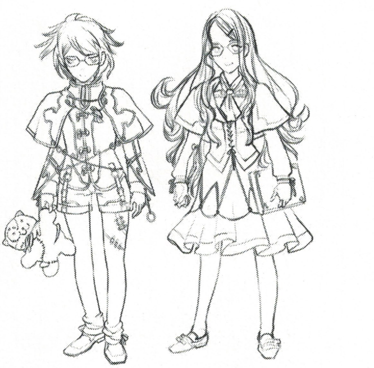




アサギ

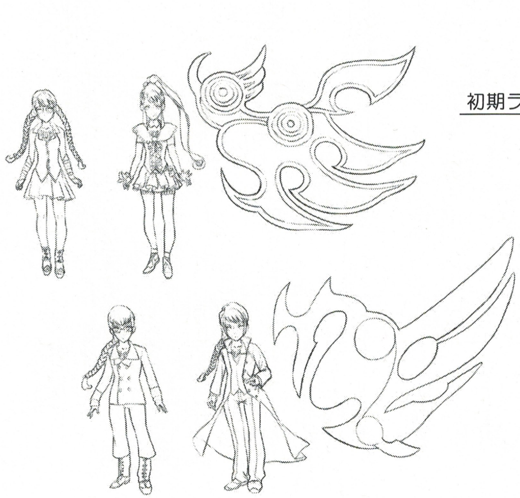


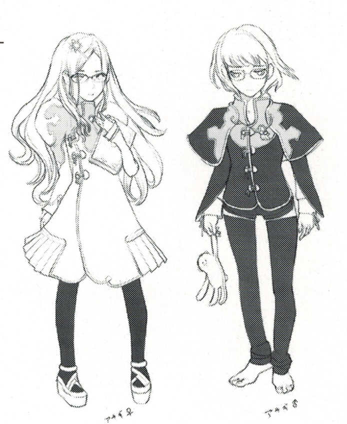






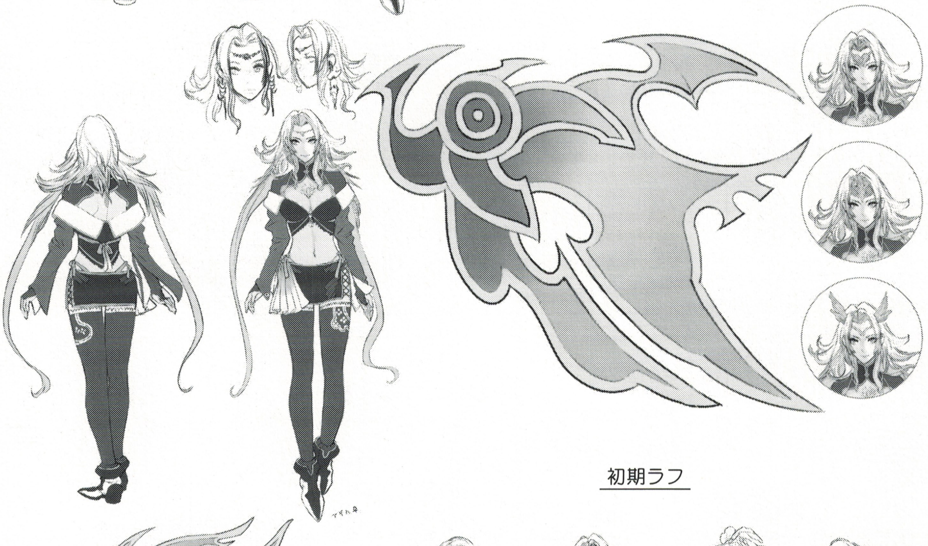
初期ラフ



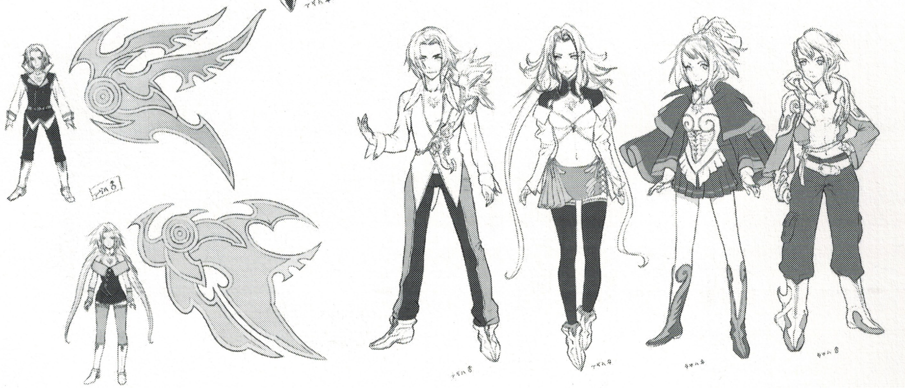


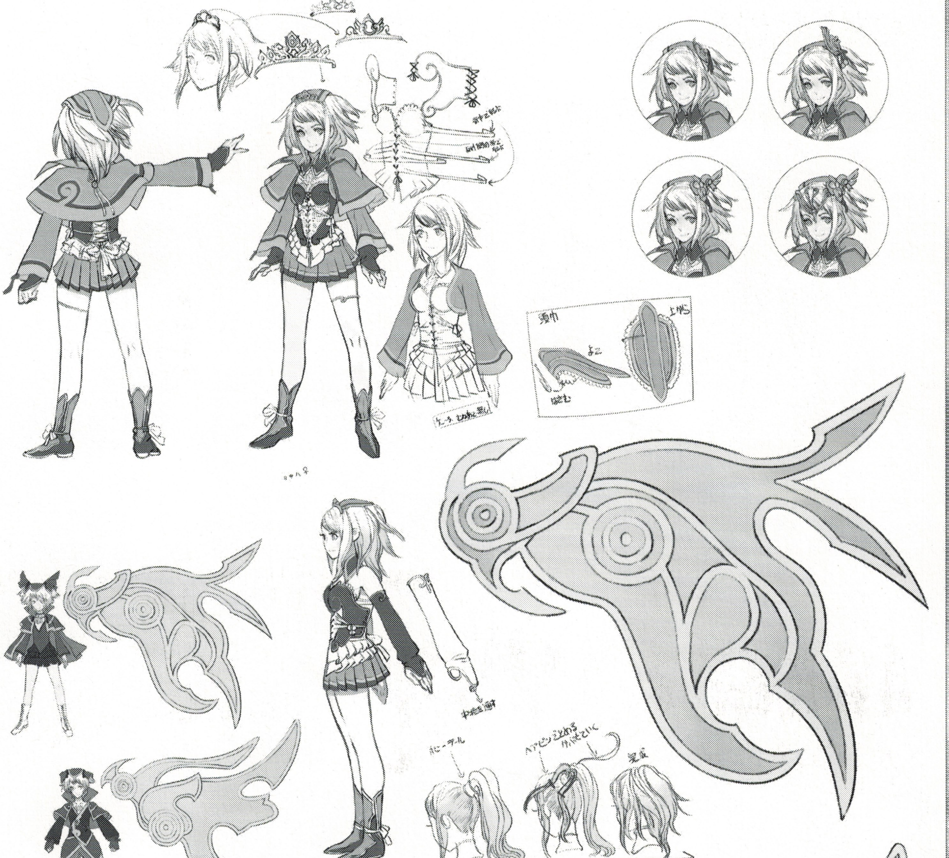
アゲハ



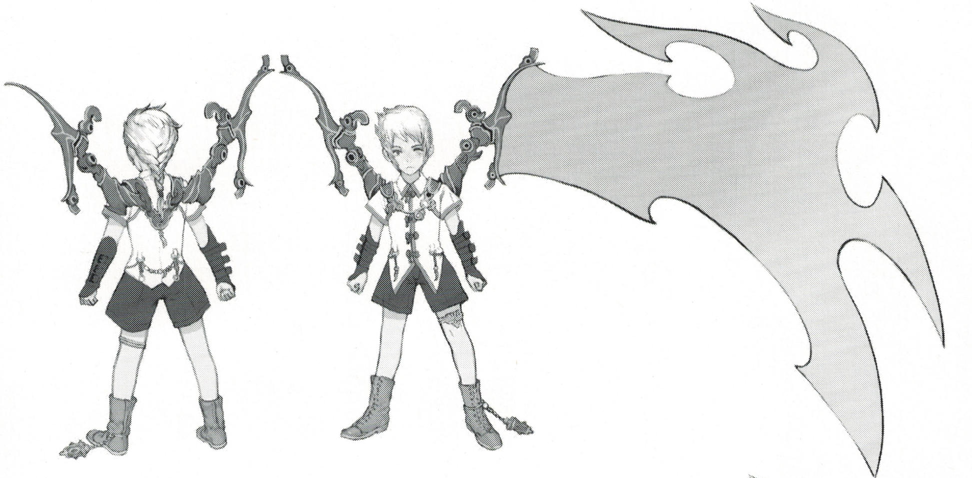


初期ラフ





タテハ

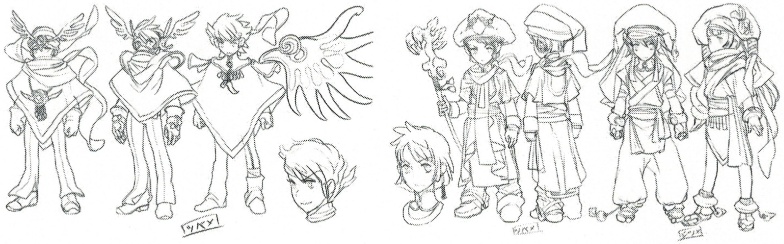


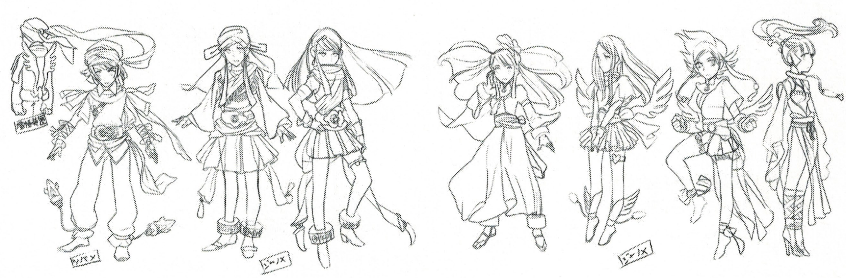
ツバメ





初期ラフ

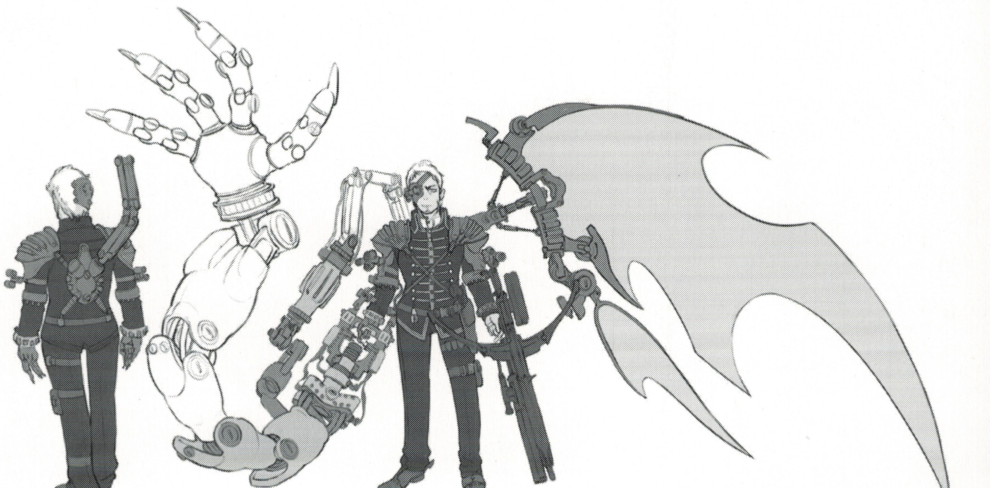


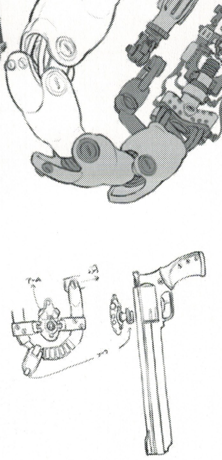


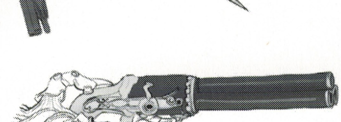
ジャノメ

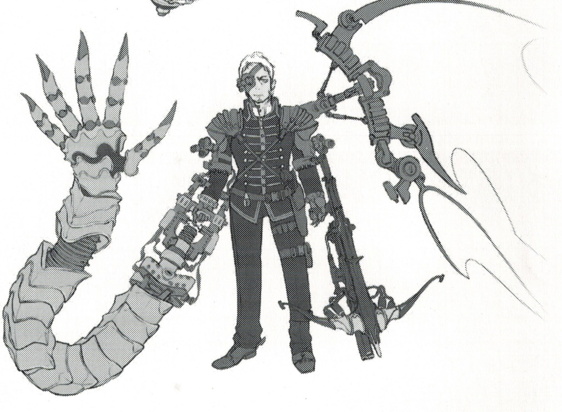


初期ラフ



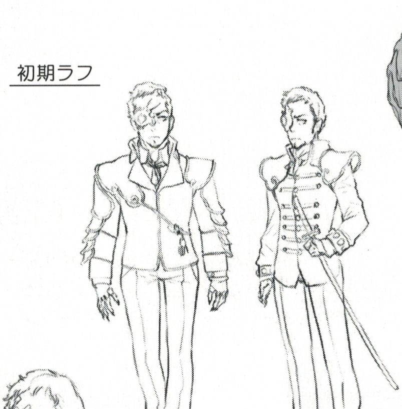


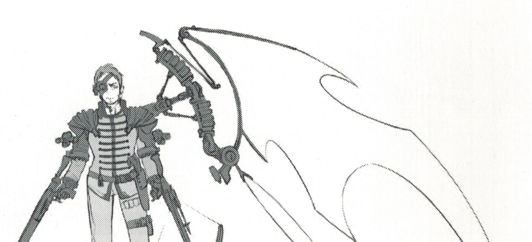


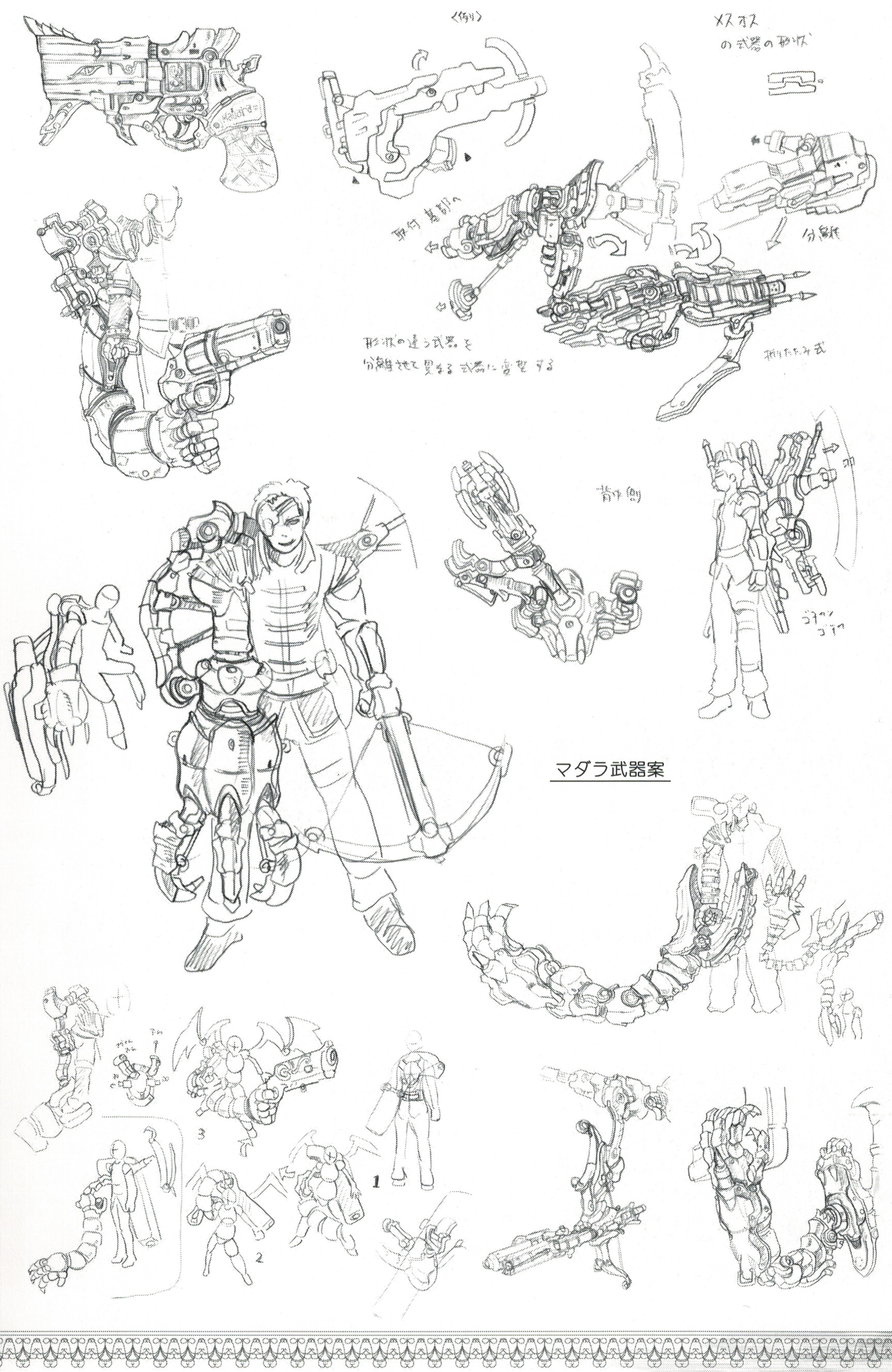


マダラ

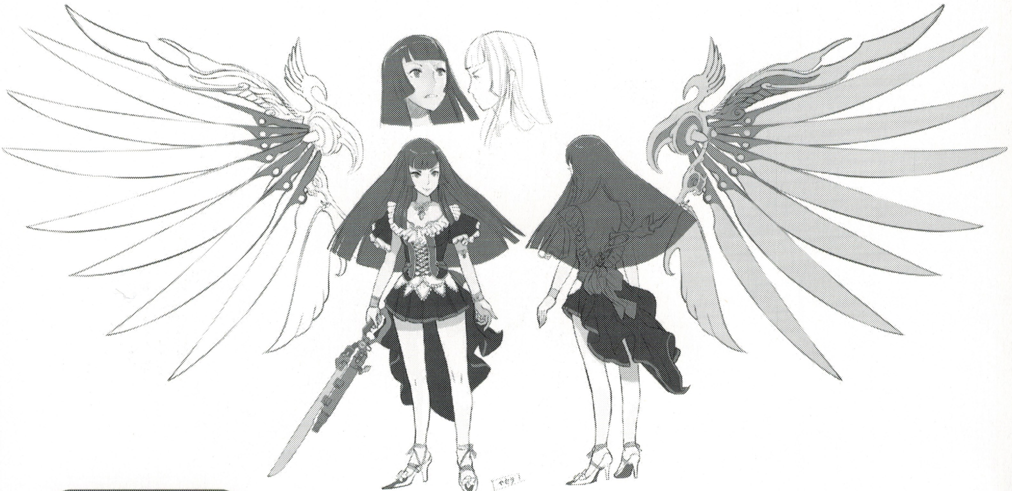
初期ラフ



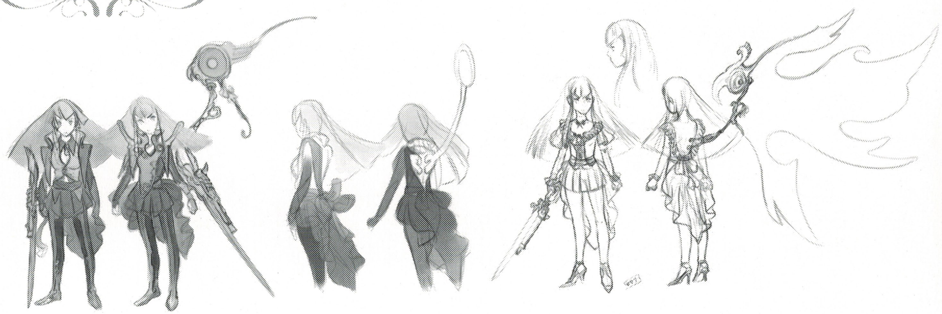


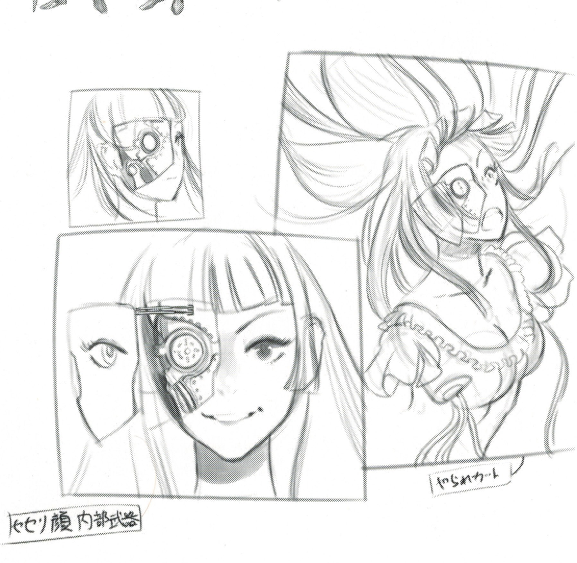


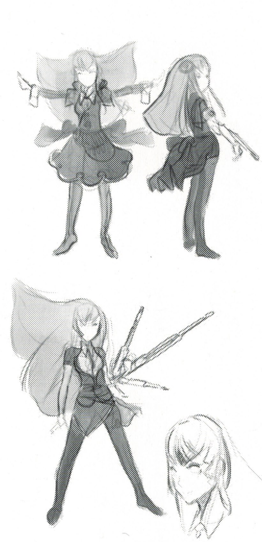
マダラ武器案

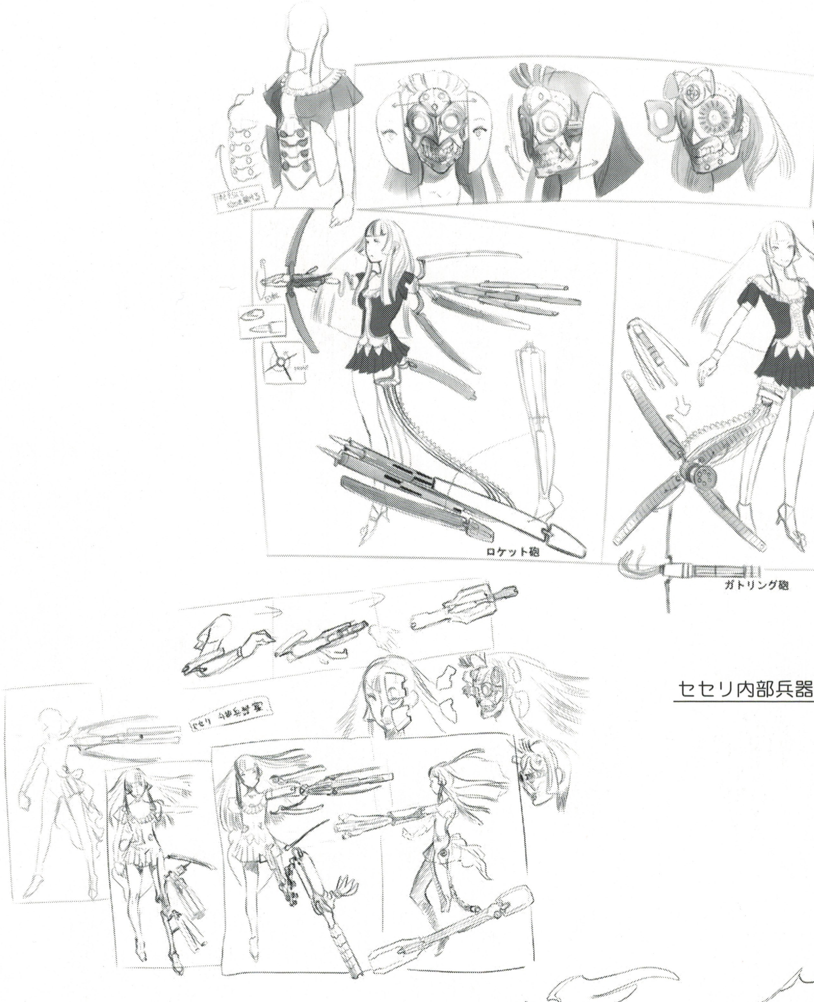


セセリ

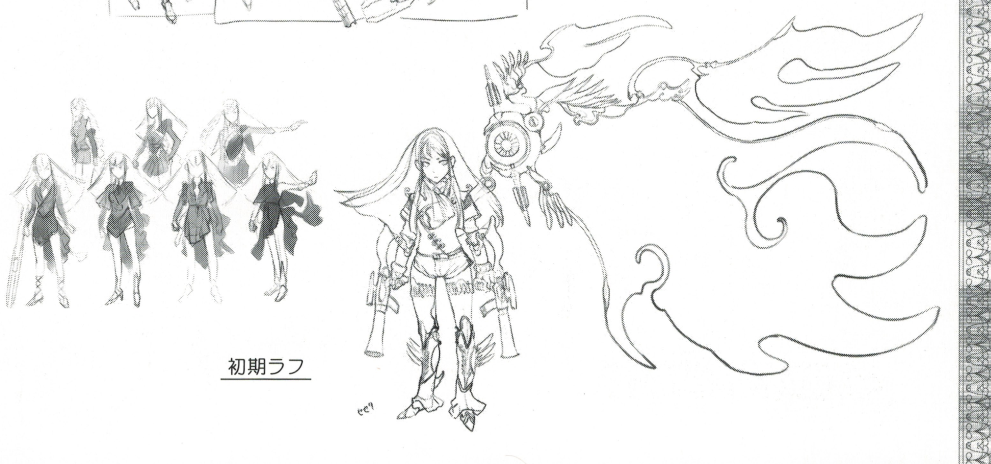




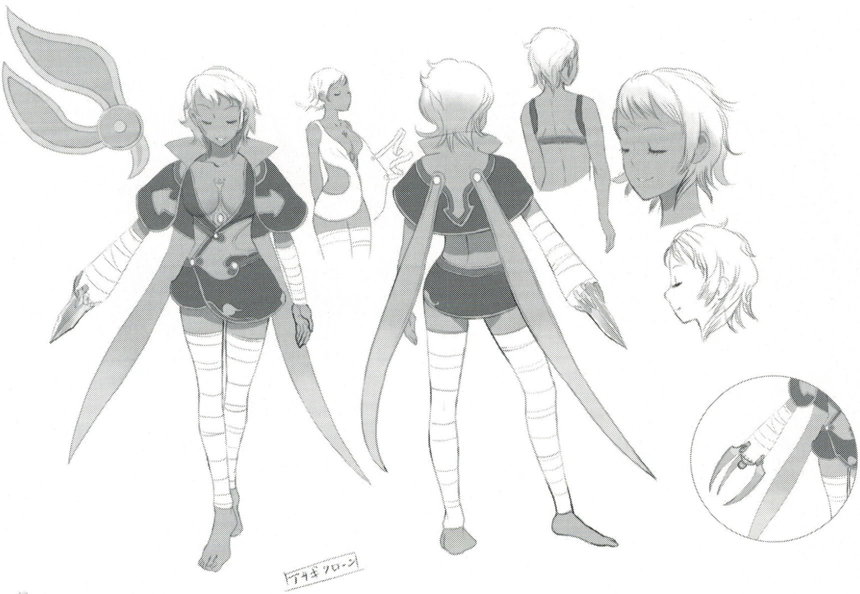


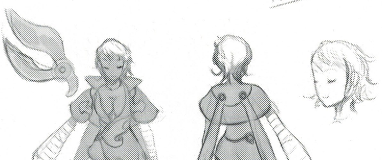


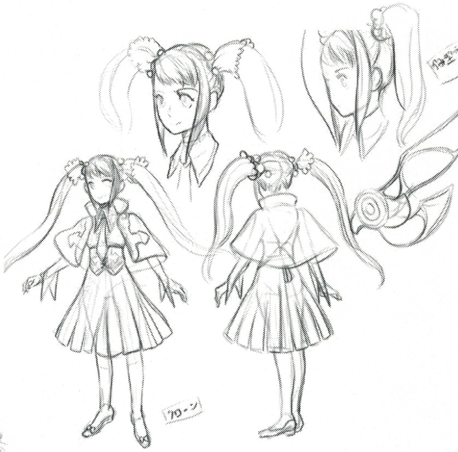
セセリ内部兵器案



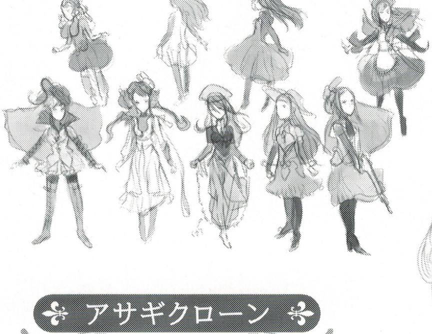
初期ラフ

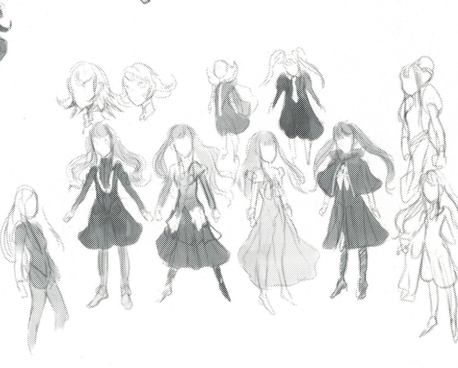




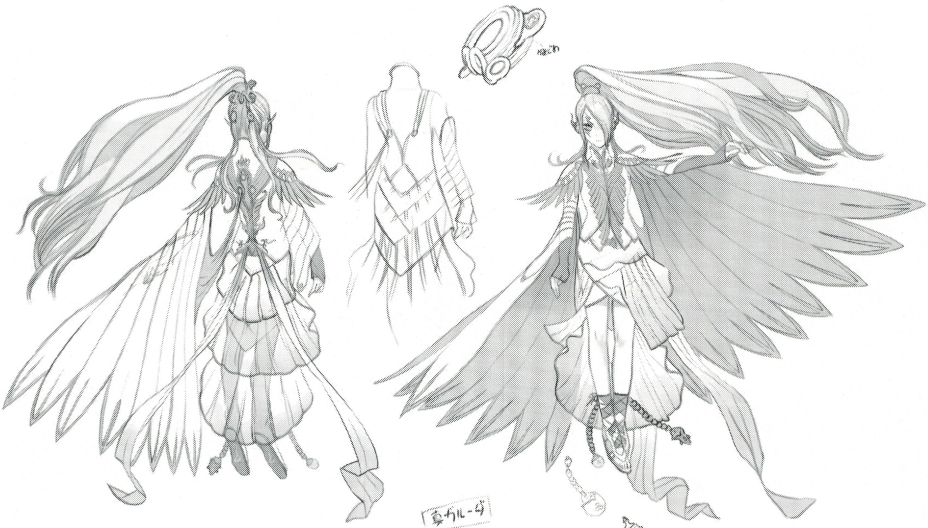


初期ラフ

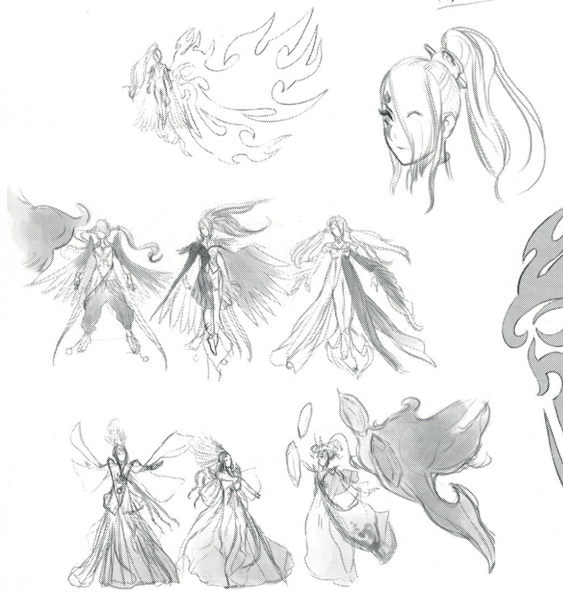




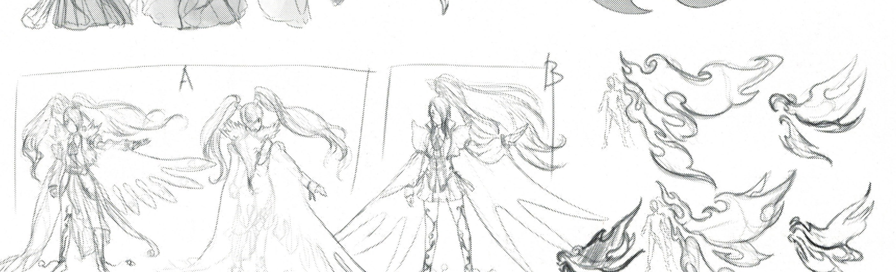
アサギクローン



クジャク

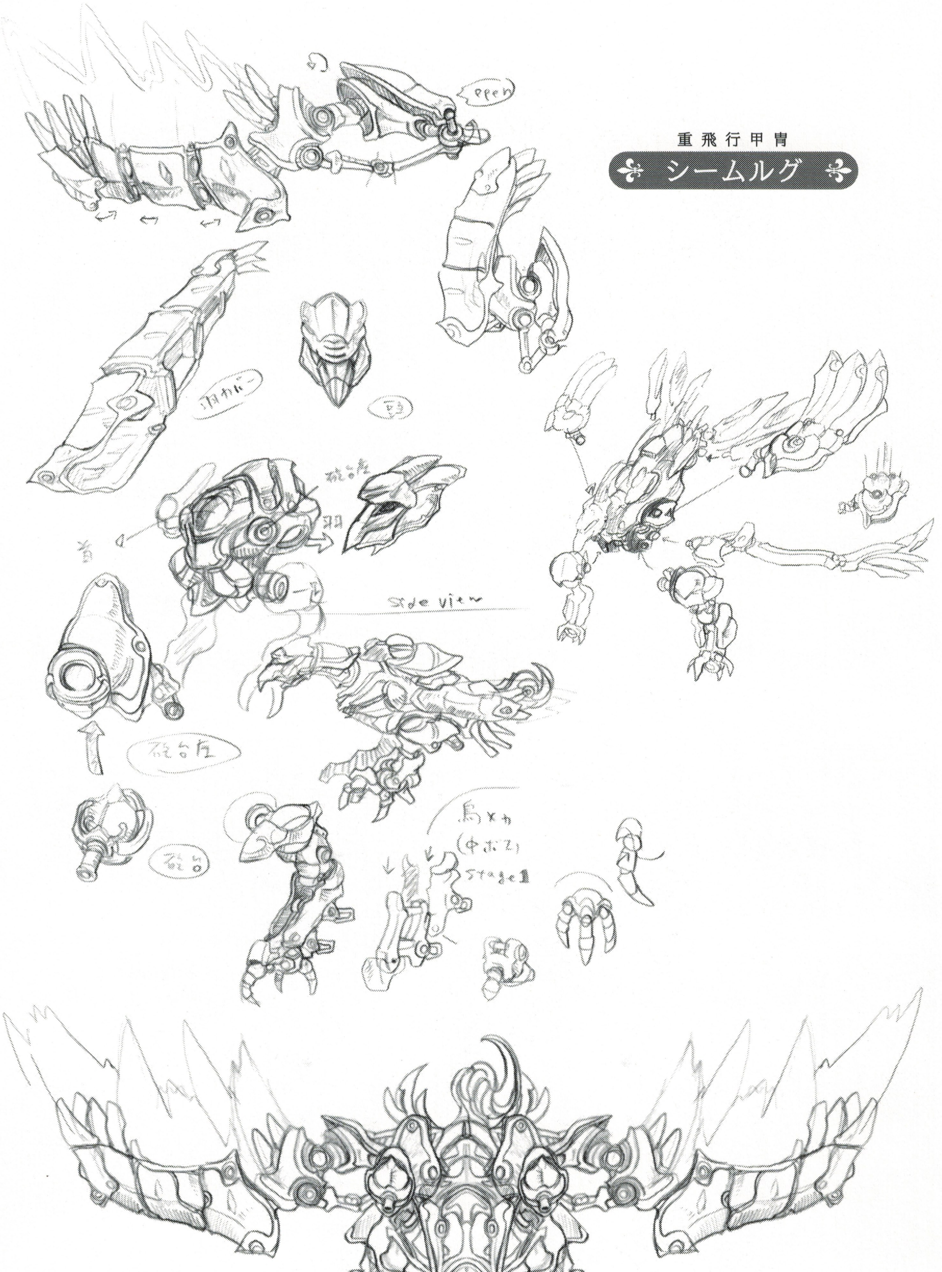


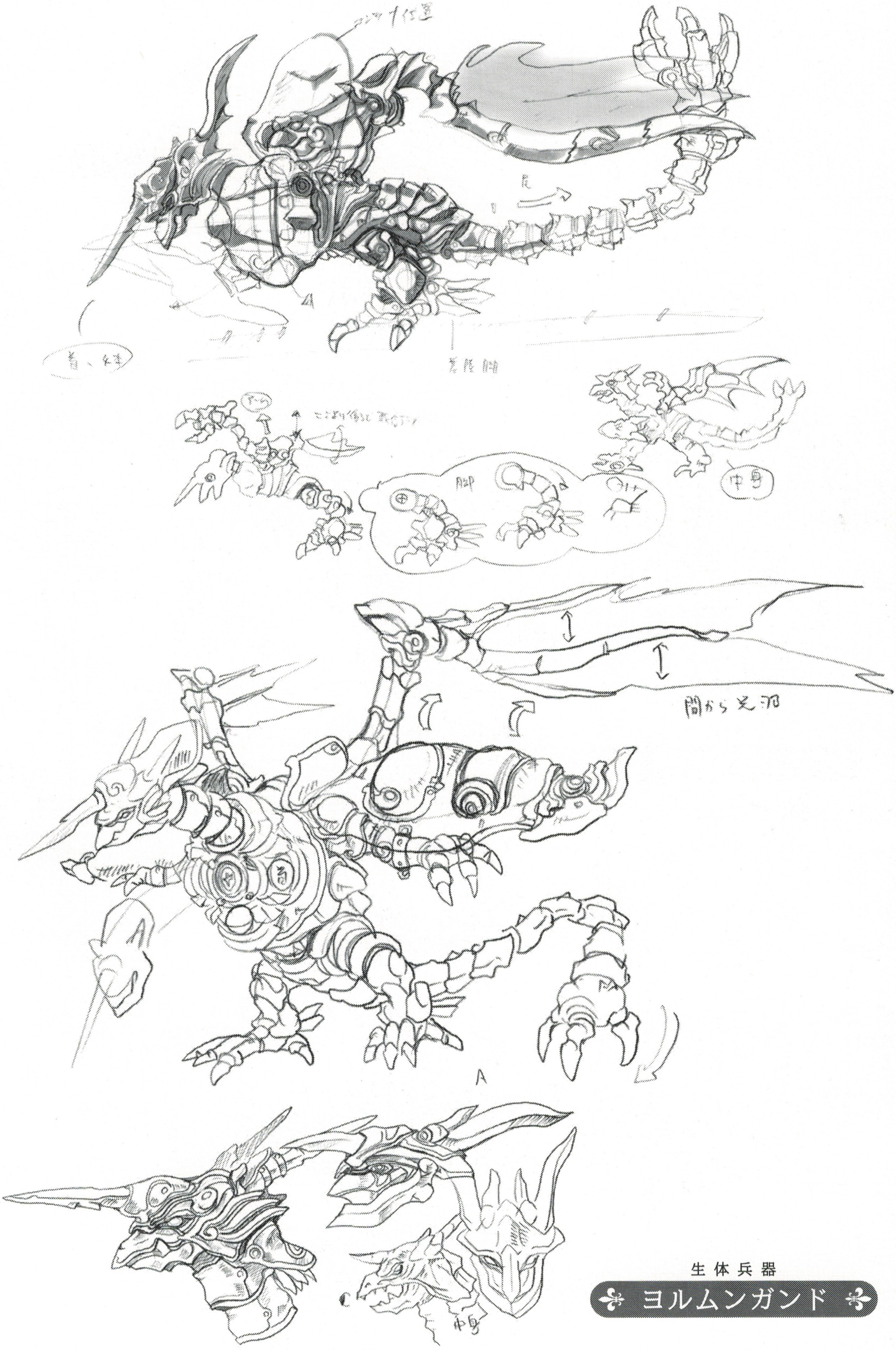




重飛行甲冑

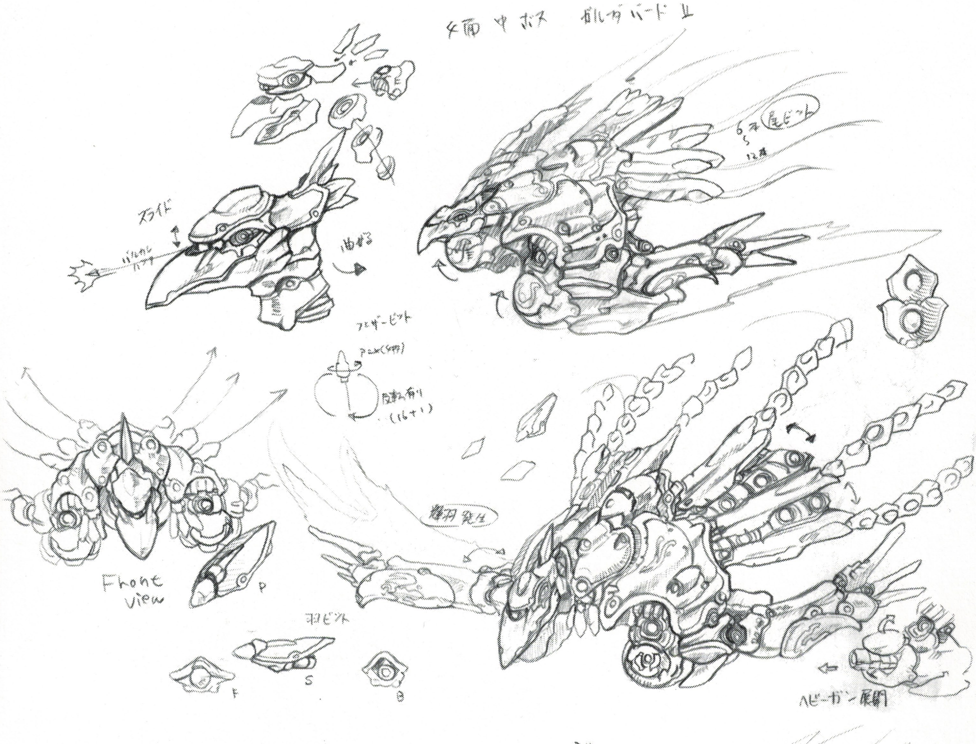
シームルグ



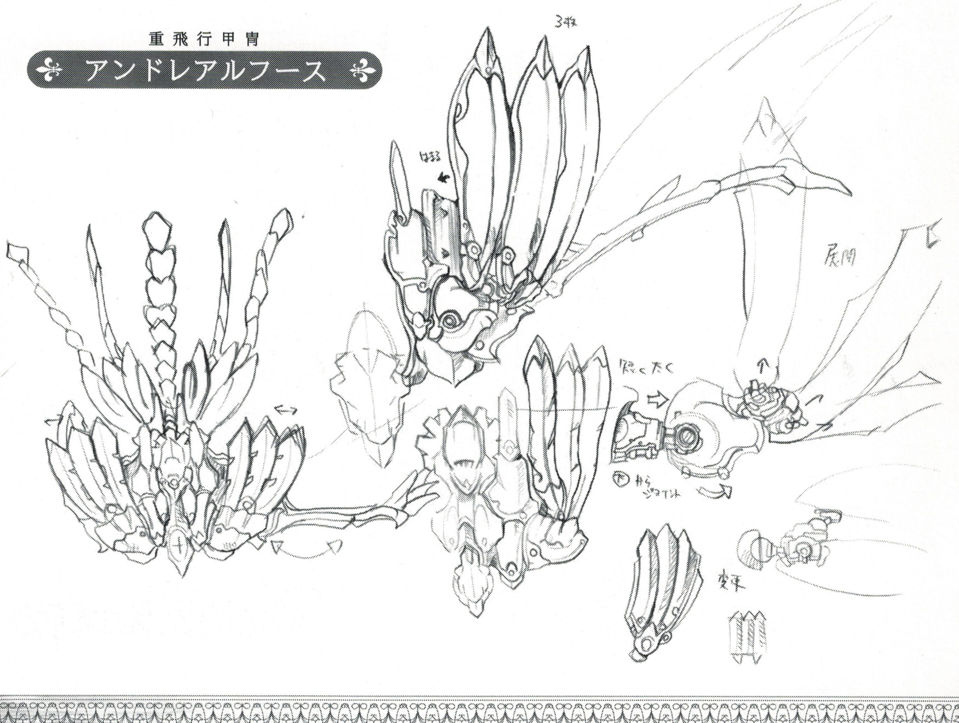


生体兵器

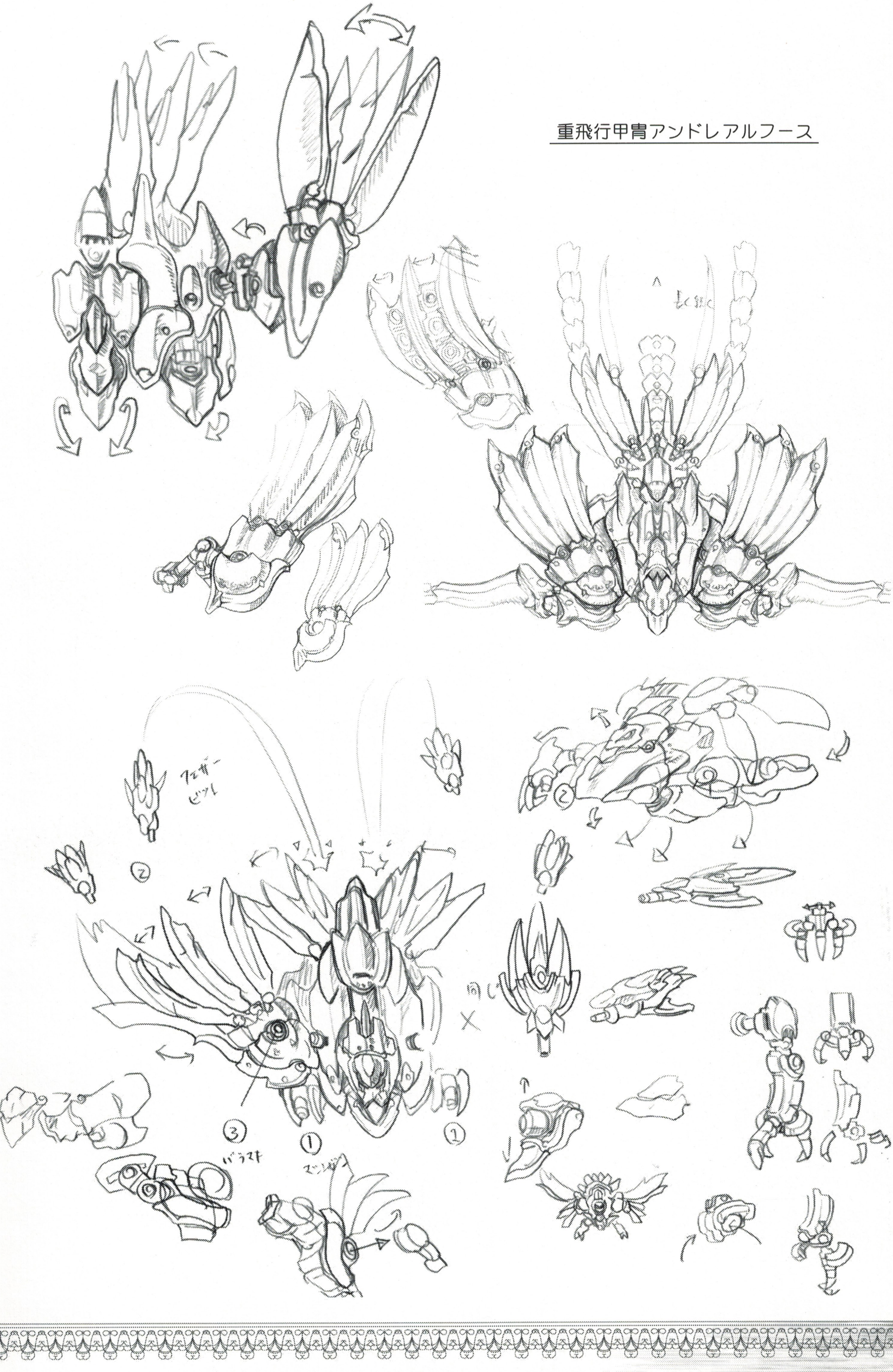
ヨルムンガンド

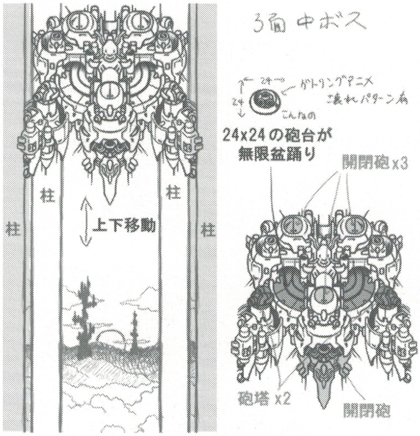


重飛行甲冑
アンドレアルフース



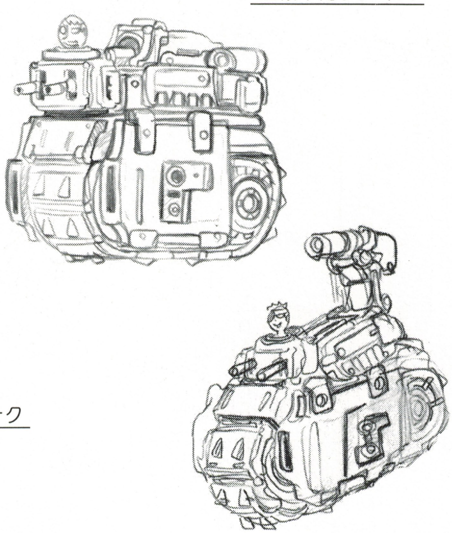
重飛行甲冑アンドレアルフース





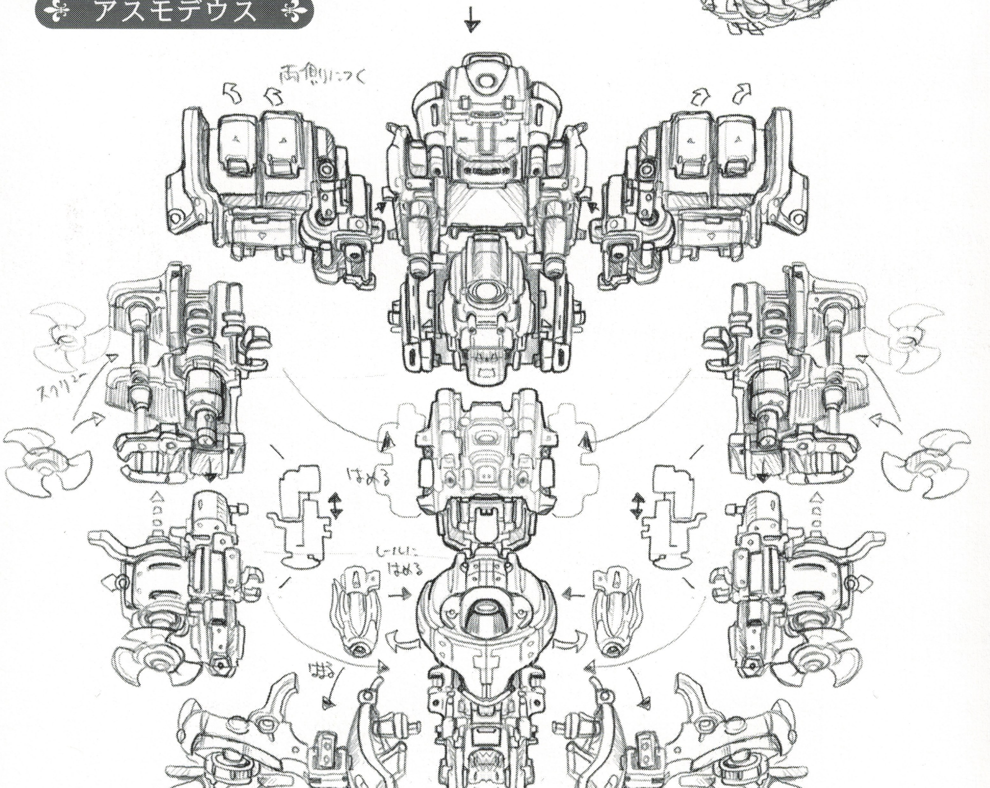
武装エレベーターサブナク

重機甲冑サレオス

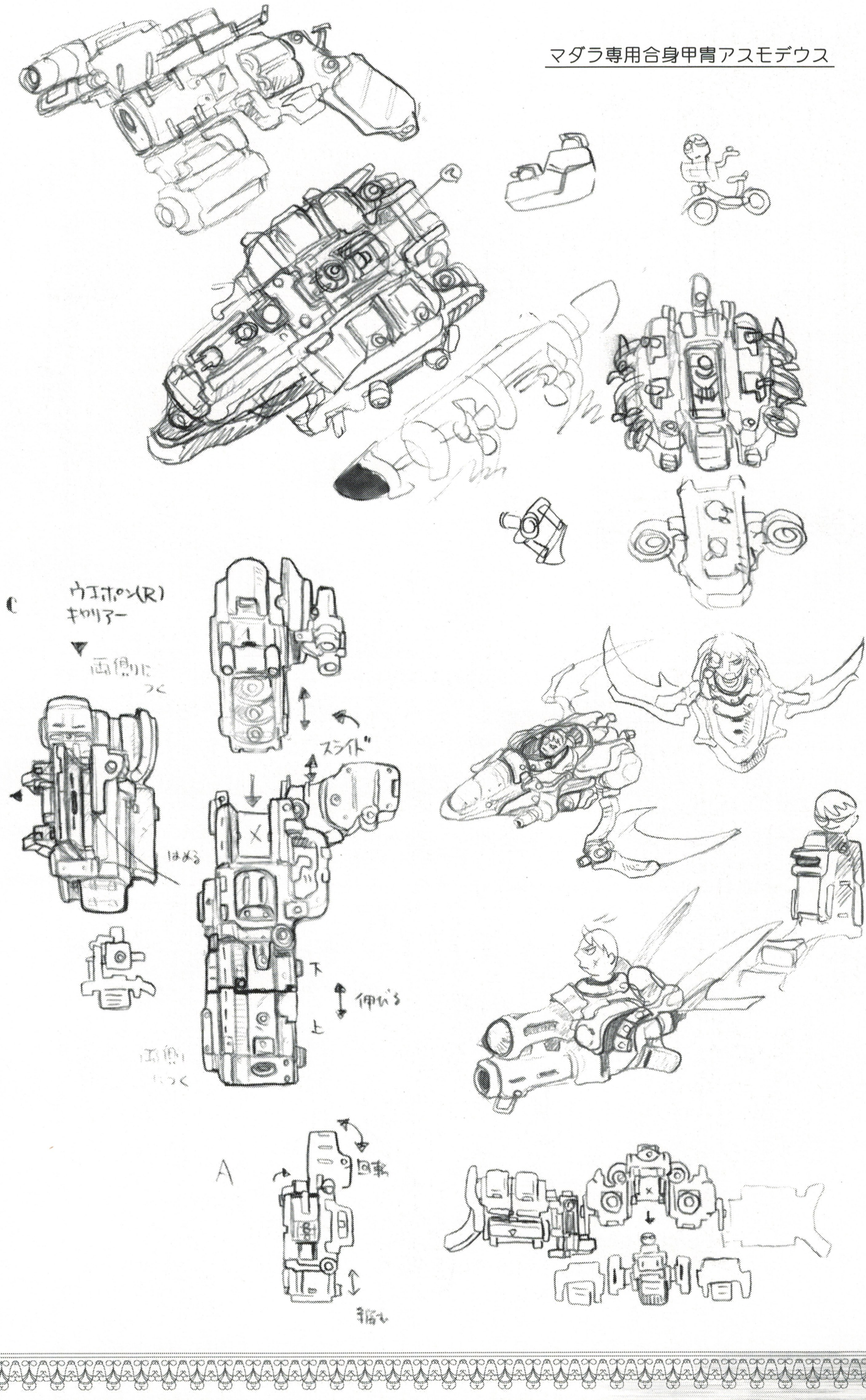


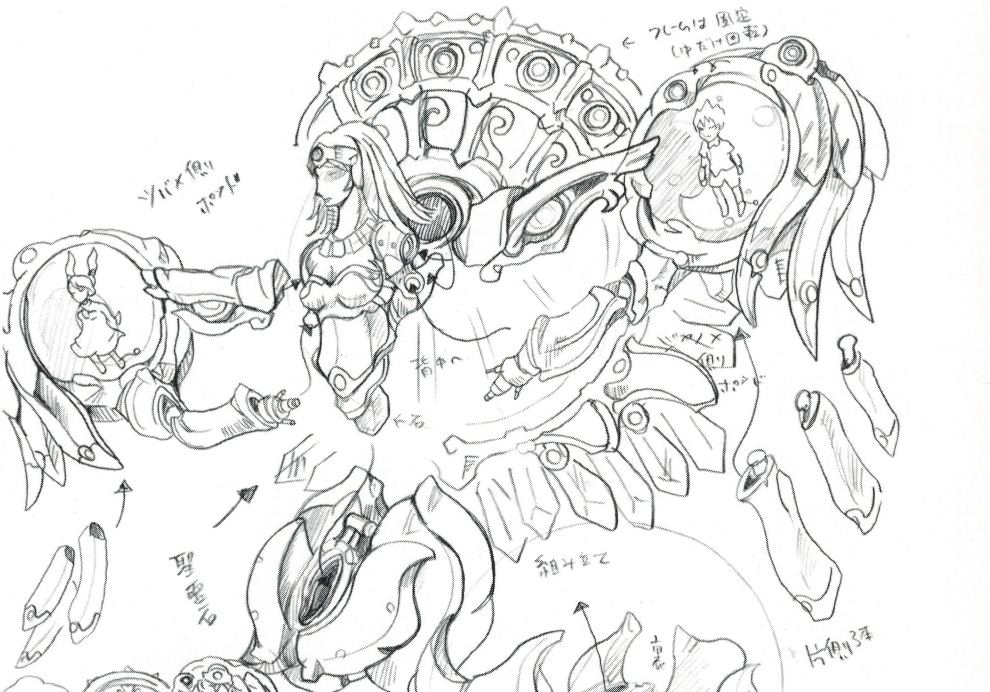
マダラ専用合身甲冑

アスモデウス



マダラ専用合身甲冑アスモデウス

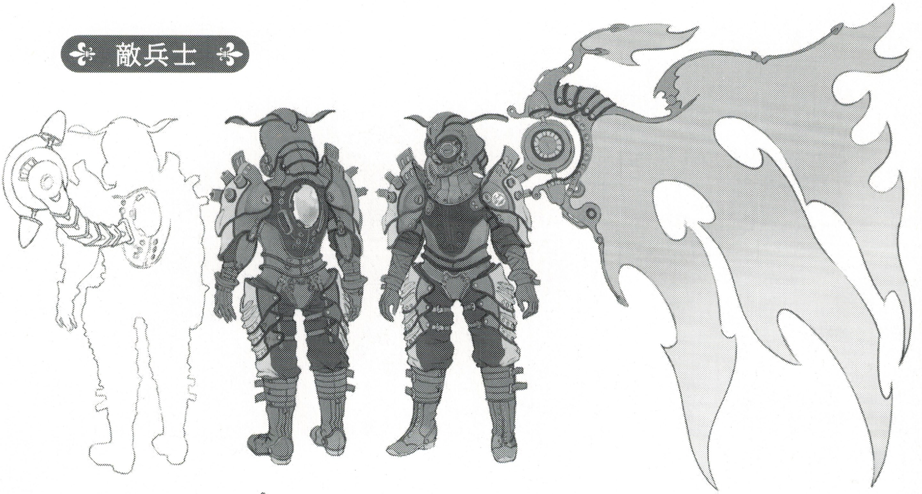


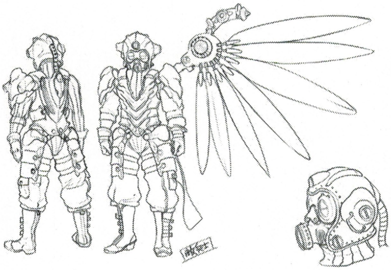


生体維持装置

ガッデスガルーダ

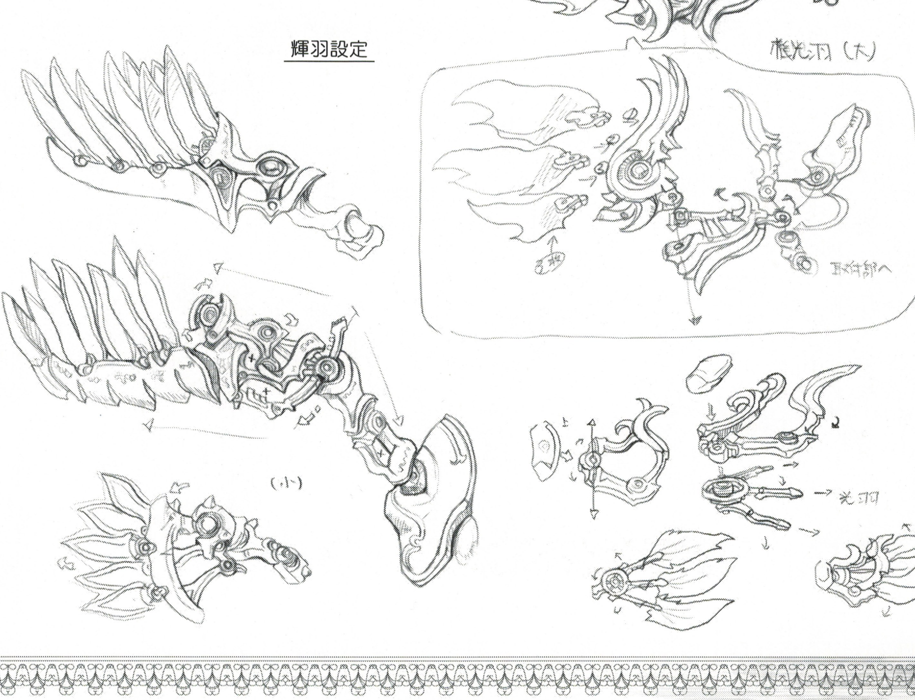
敵兵士

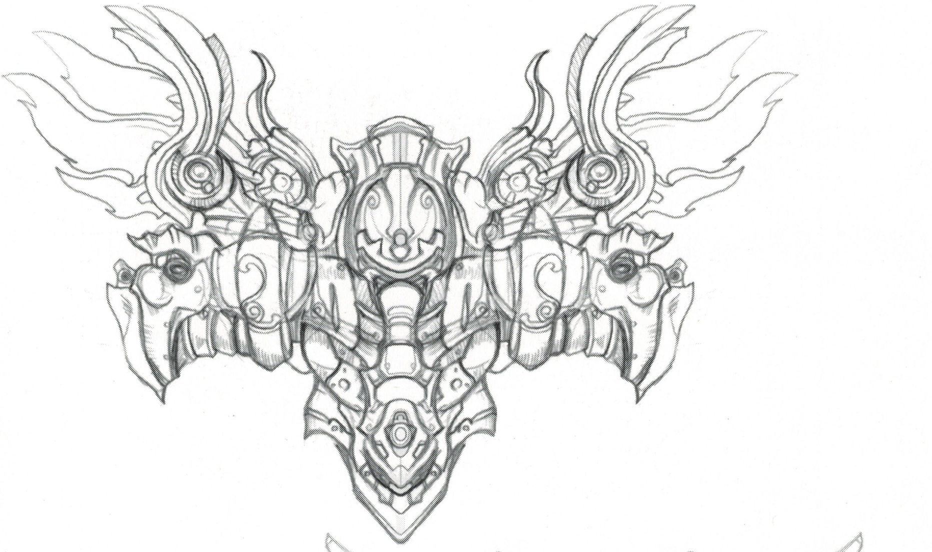


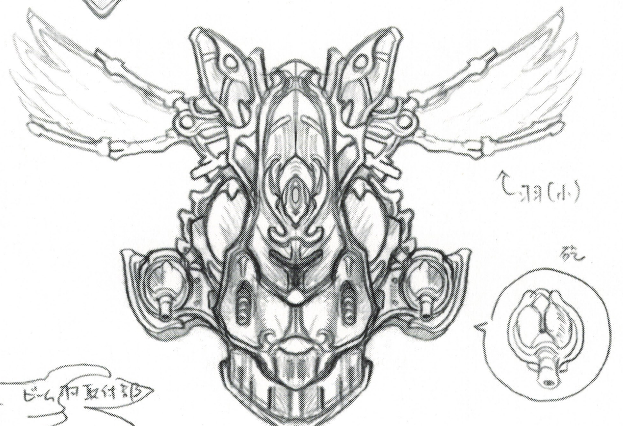




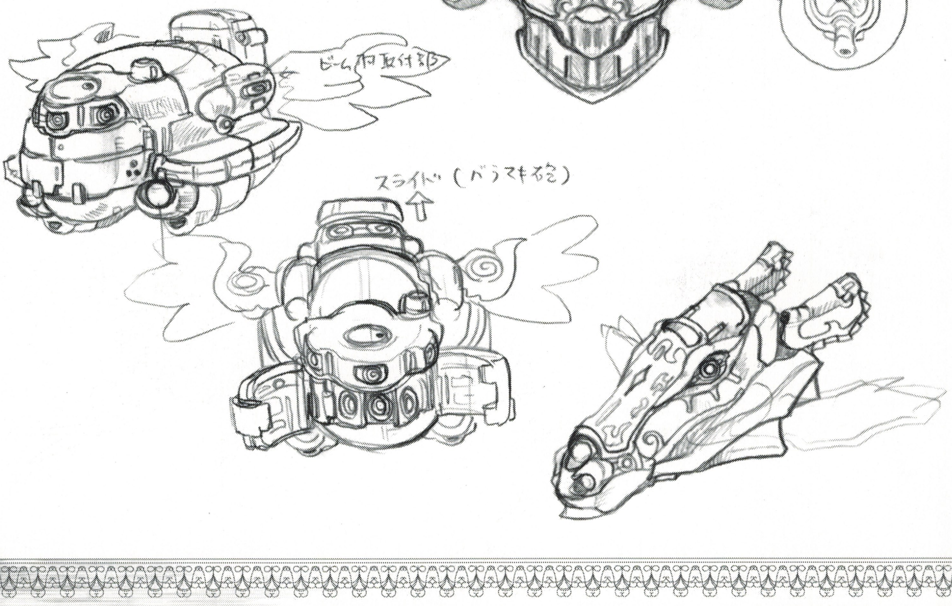
輝羽設定

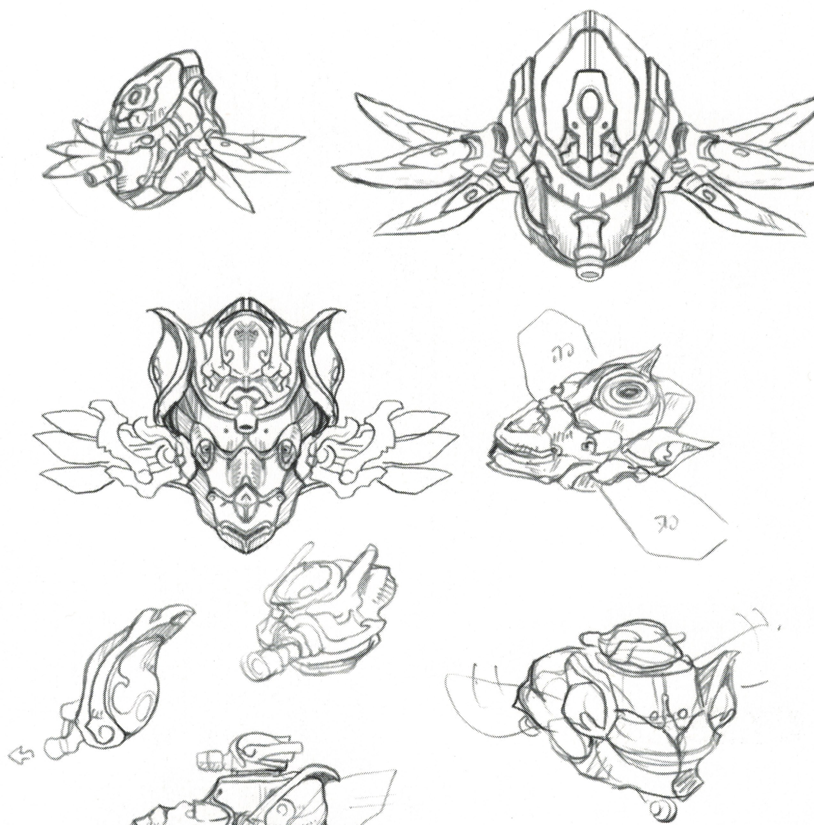






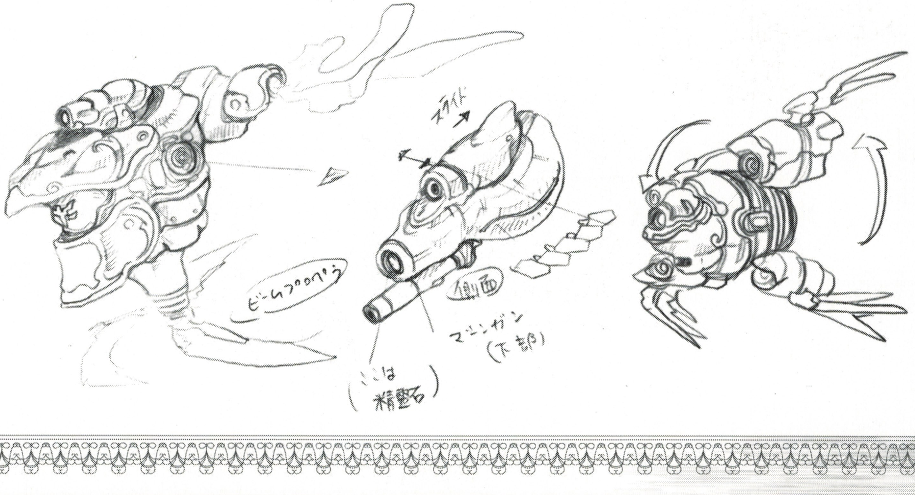
登場メカ

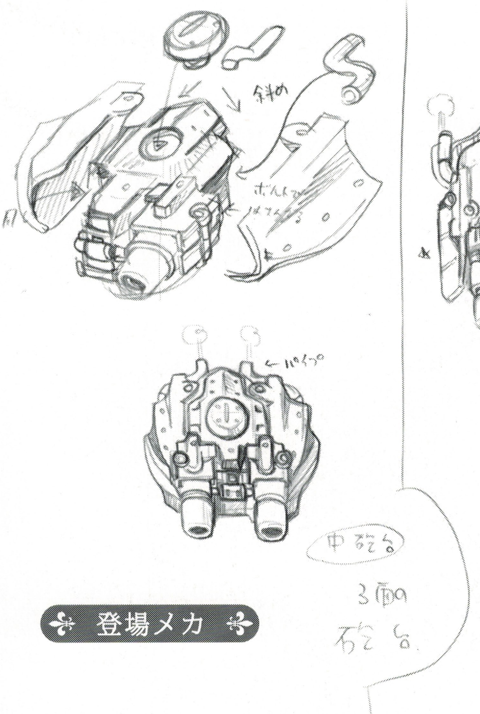


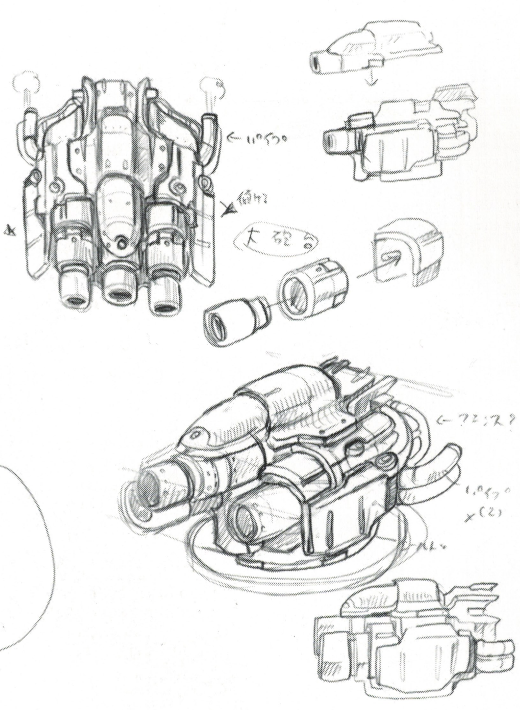




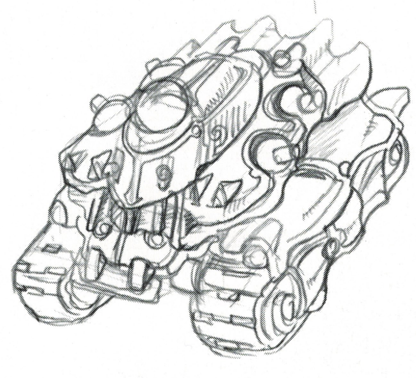
登場メカ

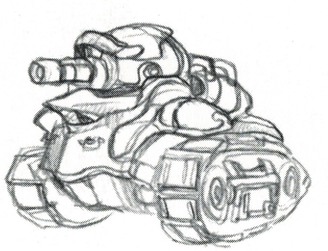


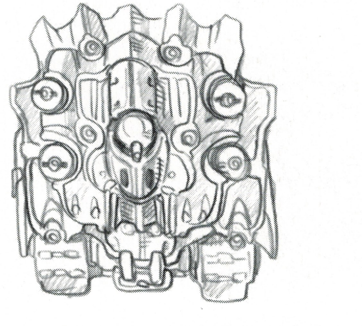


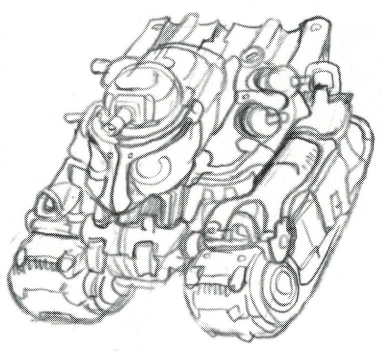


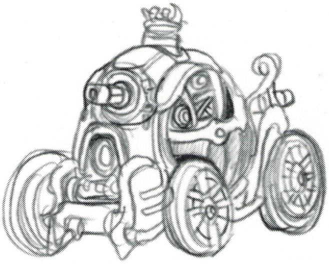
登場メカ

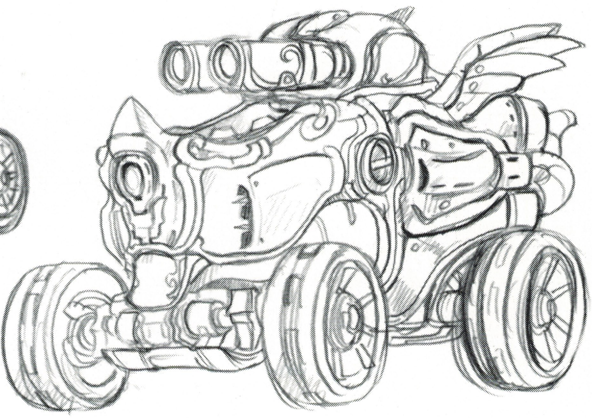


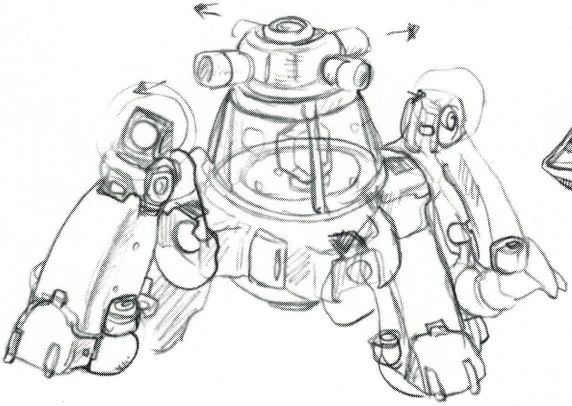


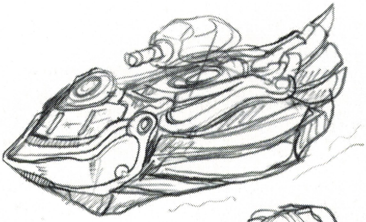


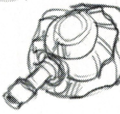


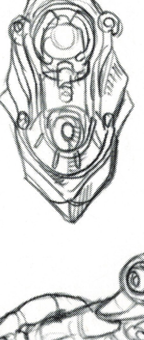




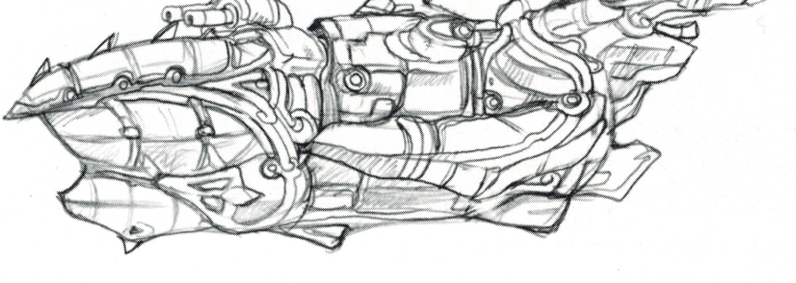




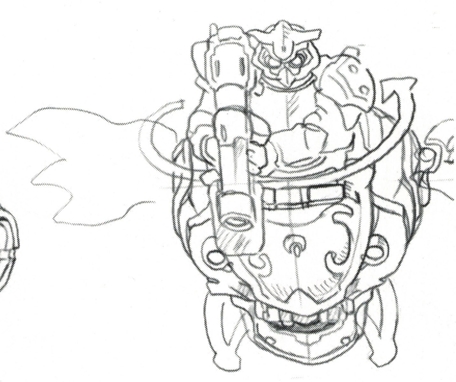




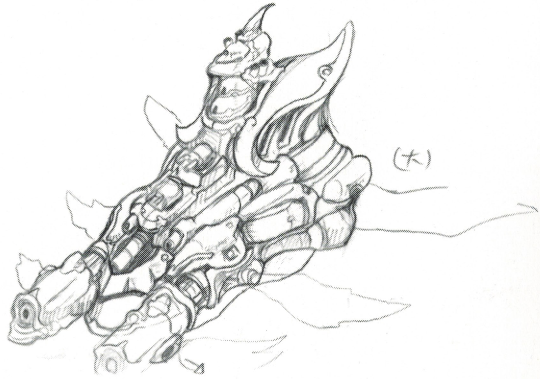
登場メカ





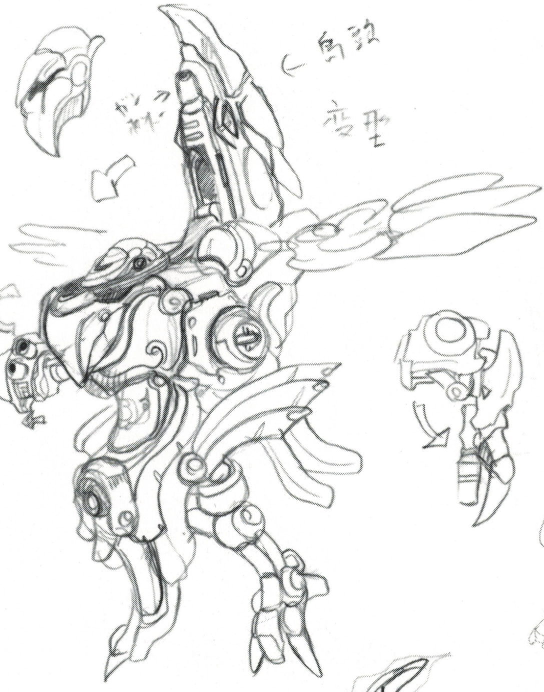


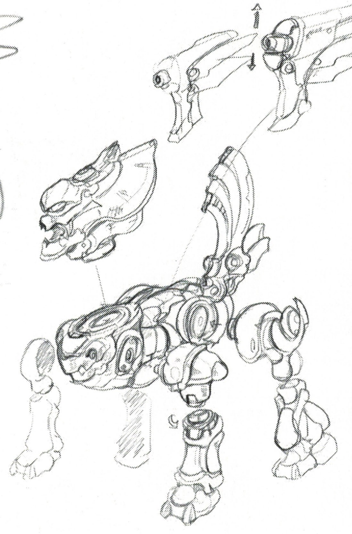


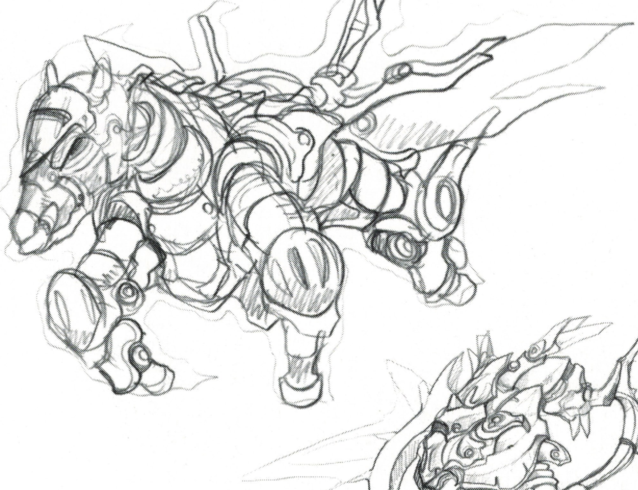


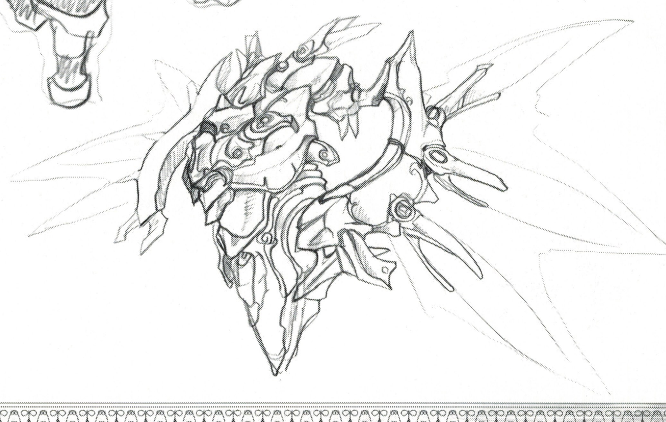
登場メカ



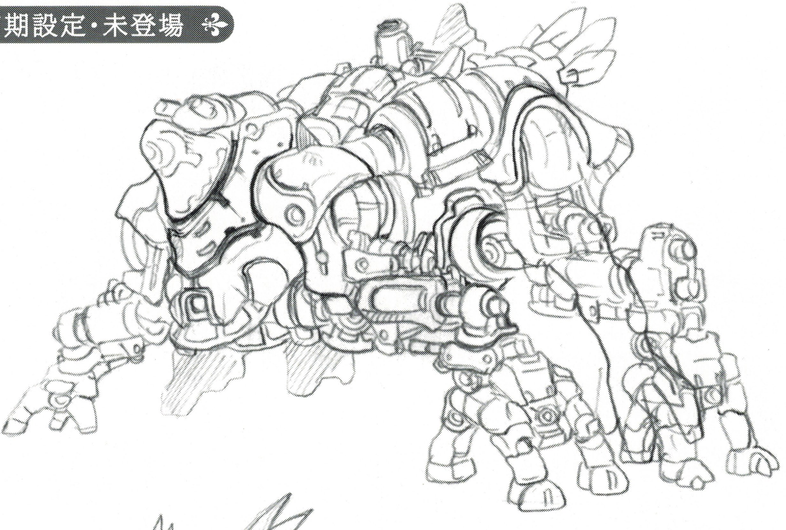

←鳥頭
変型

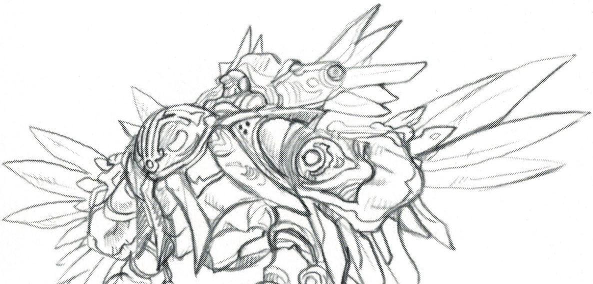


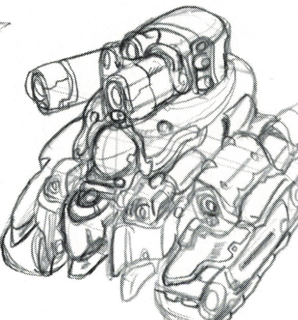


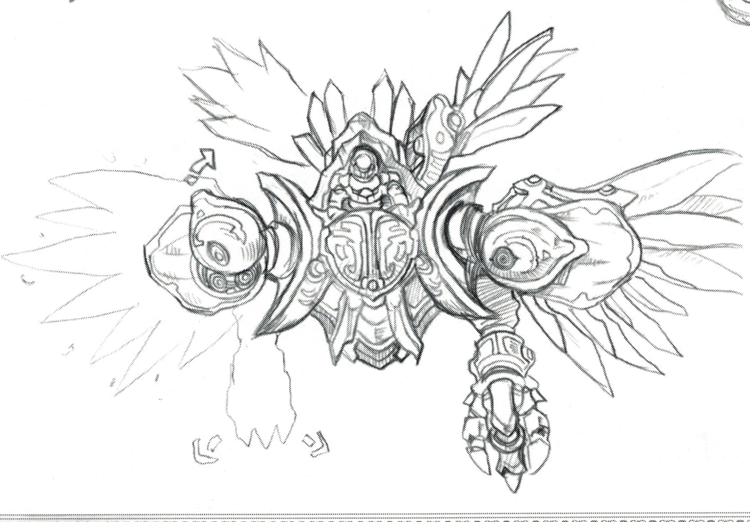


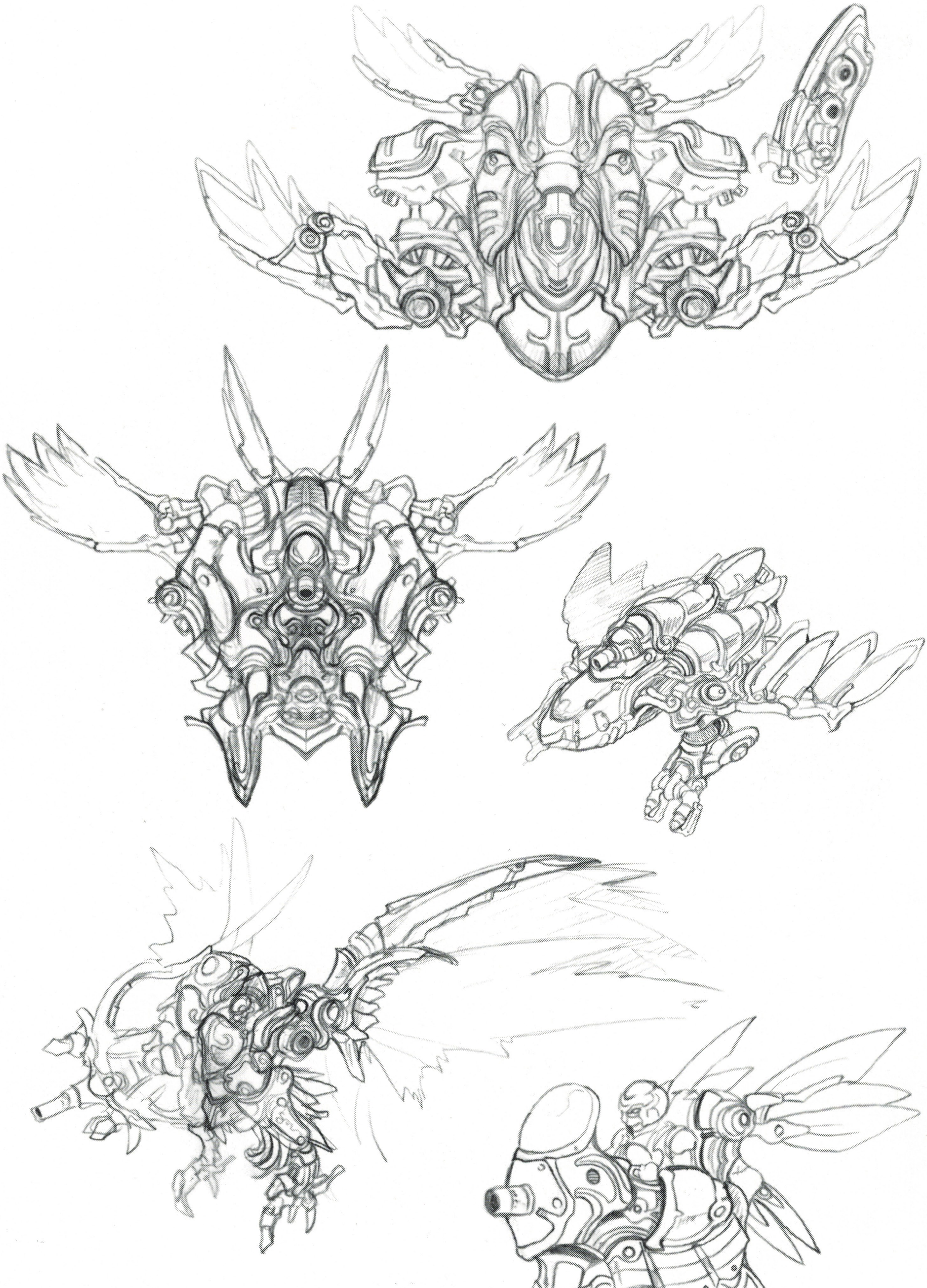
初期設定・未登場





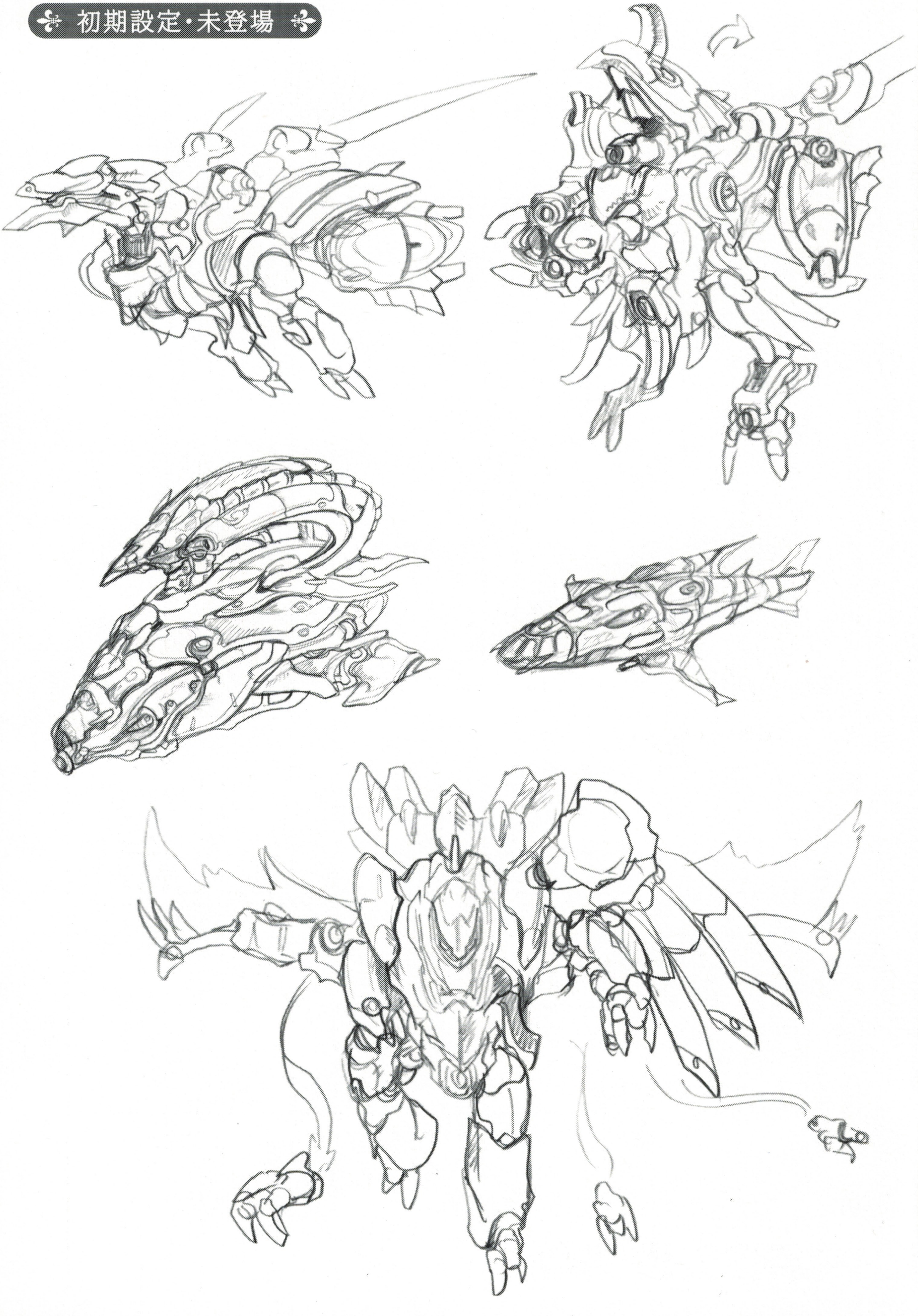


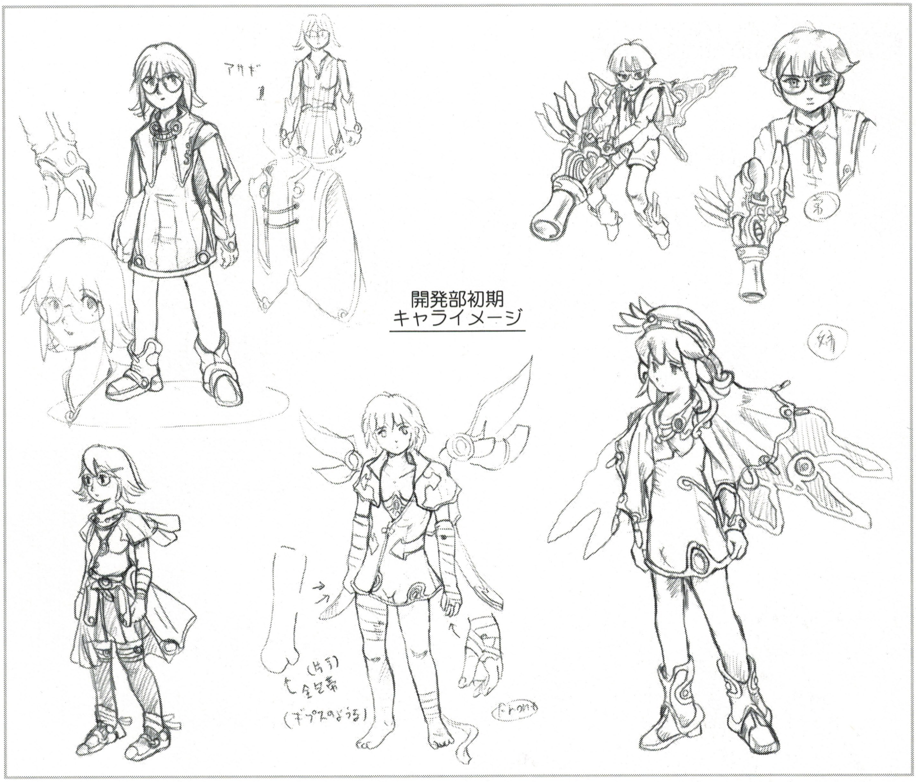




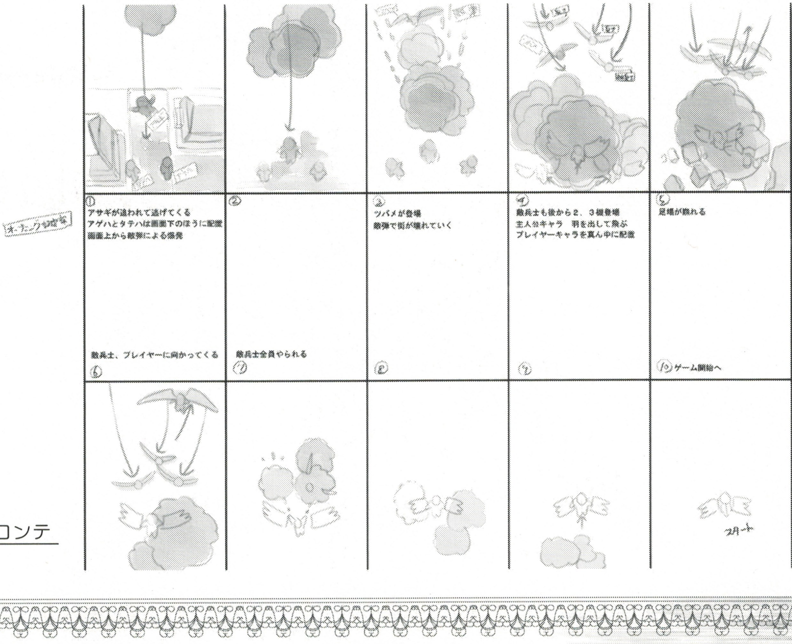
初期設定・未登場

初期設定・未登場



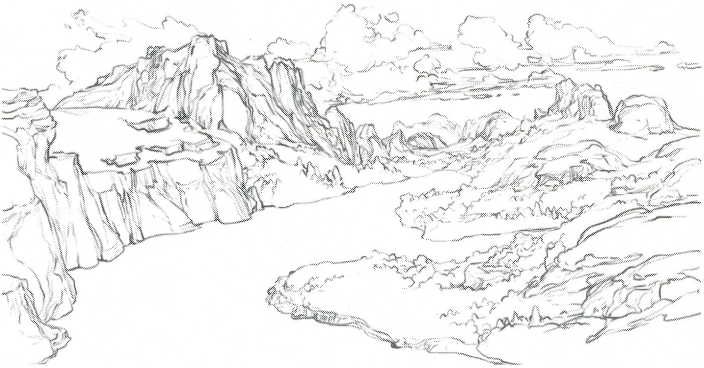


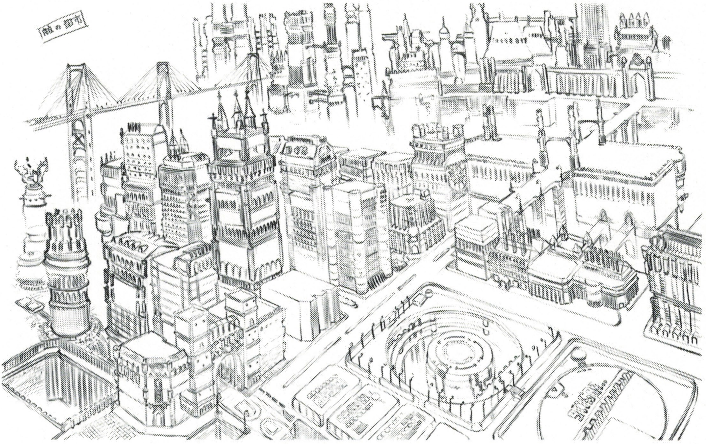
開発部初期
キャライメージ

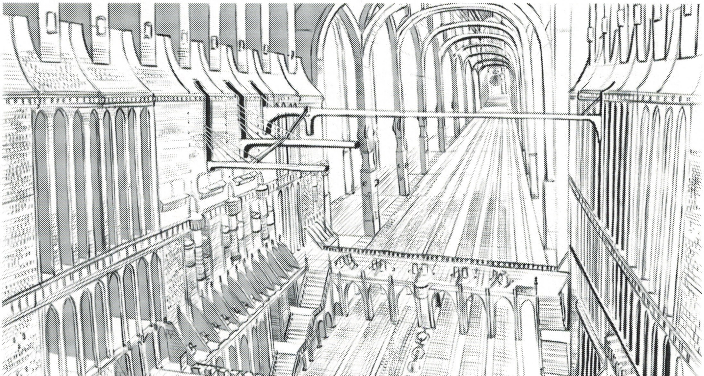


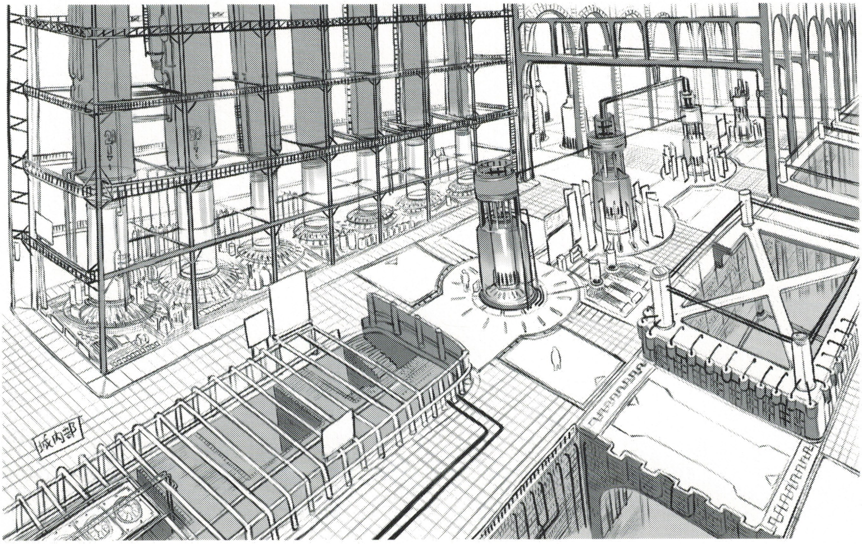
OP絵コンテ

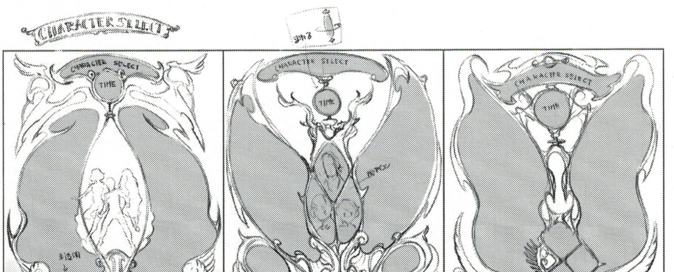
背景設定



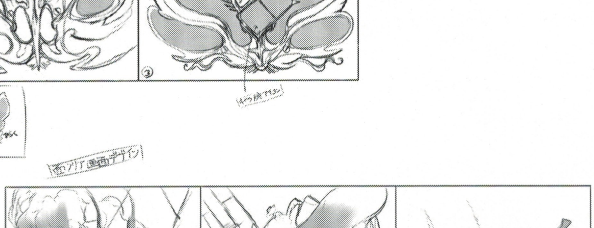


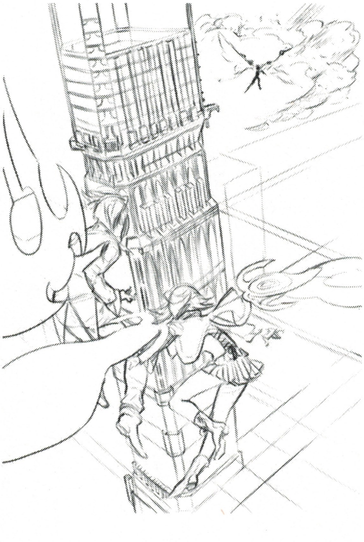



城内部


CHARACTER SELECT
CHARACTER SELECT
TIME
CHARACTER SELECT
TIME
CHARACTER SELECT
TIME

画面デザイン



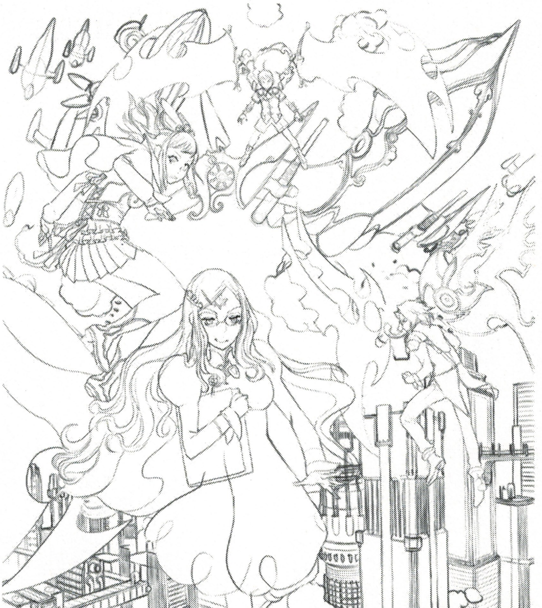




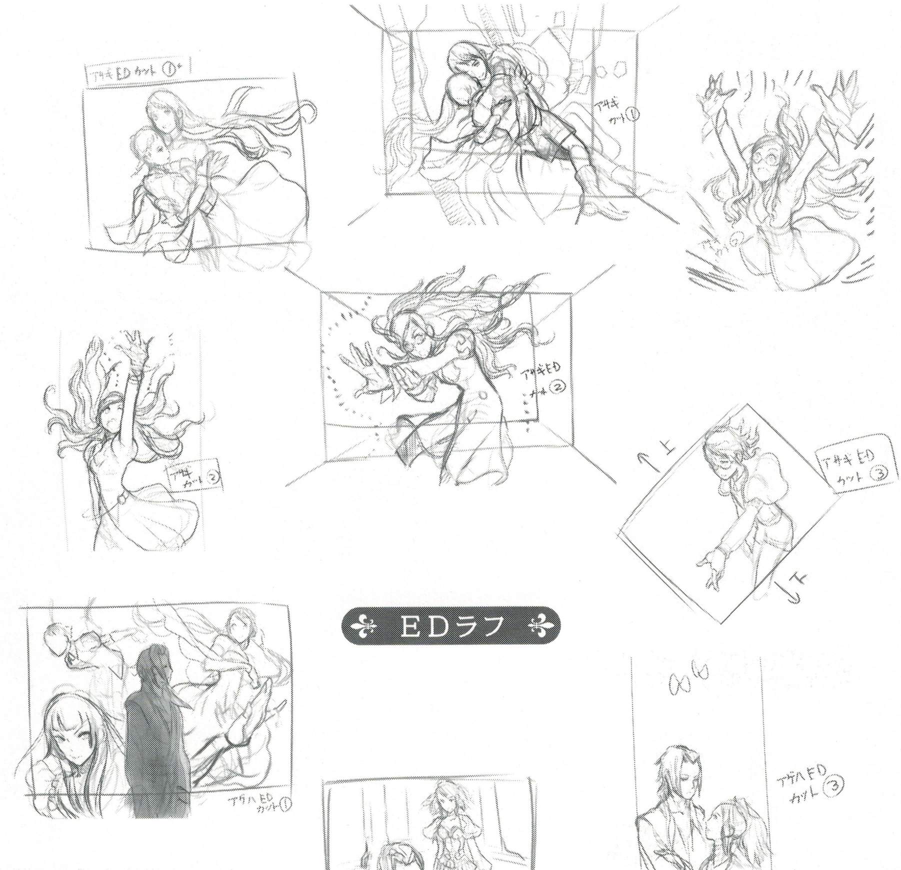


チラシラフ





EDラフ



アサギED カット①
アサギ カット①
アサギED カット②
アサギ カット②
アサギED カット③
アゲハED カット①
アゲハED カット②
アゲハED カット③
タテハED カット①
タテハED カット②
タテハED カット③

Character Voice



アサギ覚聖前	<CV：藤原 郁美>
キャラセレクト決定時	行くよっ
アイテム取得時	いっただきっ！
ガードバリア開放時	そおぉれっ
ダメージ時a	ヒャァアッ！
ダメージ時b	死ねるぅぅ！
ダメージ復帰時	これっくらいでぇ！
真ガルーダ登場時	融合してしまったら、人間には戻れないのよ！



アサギ覚聖後	<CV：藤井 ゆき>
キャラセレクト決定時	行くのぉ？
アイテム取得時	ごちそうさまぁ…
ガードバリア開放時	ぬうぅ…うわぁ！
ダメージ時a	うはぁっ！
ダメージ時b	ほぇえぇ！
ダメージ復帰時	まいったなぁ…



アゲハ覚聖前	<CV：岸本 周也>
キャラセレクト決定時	！っ、この感じはっ！
アイテム取得時	！うん
ガードバリア開放時	どっけぇいっ！
ダメージ時a	オレはぁ！負けないっ
ダメージ時b	グハッ！
ダメージ復帰時	こんなところでぇえ！



アゲハ覚聖後	<CV：五十嵐 愛子>
キャラセレクト決定時	出番ねっ！
アイテム取得時	おいしいっ……
ガードバリア開放時	味わいなさいっ！
ダメージ時a	アン！
ダメージ時b	アフンッ！
ダメージ復帰時	死ぬわけにはっ！



タテハ覚聖前	<CV：河内 映美>
キャラセレクト決定時	呼ぶのはっ…誰っ…
アイテム取得時	いい感じっ！
ガードバリア開放時	よくもぉっ！
ダメージ時a	キャッ！
ダメージ時b	アウッ！
ダメージ復帰時	頑張れっ！わたしっ



タテハ覚聖後	<CV：坂井 響>
キャラセレクト決定時	まかせなっ！
アイテム取得時	きくぅっ！
ガードバリア開放時	くらいやがれぇ！
ダメージ時a	ウオッ！
ダメージ時b	グハッ！
ダメージ復帰時	こんのっ程度っ！



ツバメ	<CV：関根 香桜里>
キャラクター登場時a	見つけたぞぉ！アサギぃ！
キャラクター登場時b	僕の邪魔をするなぁ！
攻撃時a	どうだ！
攻撃時b	ふんっ！
ダメージ時	うぅ！！わぁあ！
デス時	お、お姉ちゃぁあん
真ガルーダ融合時	融合すればガルーダになれるんだ！
真ガルーダ融合前	お姉ちゃん、行くよっ
真ガルーダ融合中	うっわぁぁぁ！！



ジャノメ	<CV：佐藤 めぐみ>
キャラクター登場時	えくっ…うくっ…ツバメっ。よくもっ！私のツバメをぉ！
攻撃時a	えぃっ！
攻撃時b	それっ！
気合溜め	はぁぁーっ
ダメージ時	キャッ！
デス時	ツバメっ！ごめんね…
真ガルーダ融合時	これからは、ずっと一緒なの……
真ガルーダ融合前	いつでもいいよっ！ツバメっ
真ガルーダ融合中	はぁぁあああ！！



マダラ	<CV：南雲 武烈>
ステージ2・中ボス時	
キャラクター登場時	ヒャァーハッハッハァー
ダメージ時	いっ！痛ぇよぉおお
デス時	ぬぉおおっ！
ステージ4・中ボス時	
キャラクター登場時	俺はここだあっ！
攻撃時a	ぶっ殺ぉす！
攻撃時b	でぃやぁあっ！
第四形態合身完成時	ヌワーッハッハッハー
ダメージ時	ぬぉおおっ！
デス時	王子ぃ！姫さまぁああぁ！！！



セセリ	<CV：羽田 由香>
キャラクター登場時	ずっとこの時を待っていた…必ず死なすっ！！
攻撃時a	消しとべぇ！
攻撃時b	やぁーっ！
ダメージ時	ハウゥンッ！
デス時	お父さま…ゴメンナサイ…

PRODUCER
Kenichi Takano

DIRECTOR
Tsuneki Ikeda

PROGRAMMERS
Tsuneki Ikeda
Takashi Ichimura
Yuji Inoue

CHARACTER DESIGNER
Masaki Hirooka

CHIEF DESIGNER
Hideki Nomura

WORLD & MECHANIC DESIGNER
Hideki Nomura

CHARACTER & MOTION DESIGNER
Toshiyuki Kuroiwa

DESIGNERS
Hiroyuki Tanaka
Takeharu Isogai
Takashi Suzuki

VOICE ACTORS

ASAGI FEMALE
Ikumi Fujiwara

ASAGI MALE
Yuki Fujii (AS KIKAKU)

AGEHA MALE
Shuya Kishimoto (AS KIKAKU)

AGEHA FEMALE
Aiko Igarashi (AS KIKAKU)

TATEHA FEMALE
Emi Kawauchi (AS KIKAKU)

TATEHA MALE
Kyo Sakai (AS KIKAKU)

TSUBAME
Kaori Sekine (AS KIKAKU)

JANOME
Megumi Satou (AS KIKAKU)

MADARA
Takeyasu Nankumo (AS KIKAKU)

SESERI
Yuka Haneda (AS KIKAKU)

MUSIC COMPOSERS
Manabu Namiki (Basiscape)
Mitsuhiro Kaneda (Basiscape)

SOUND CREATOR
Reeb

PV DIRECTOR
Showgo Ookawa

TEST PLAYER
Yasushi Imai

SUPERVISOR
Sanae Ikeda

SPECIAL ASSISTANTS
Toshiaki Tomizawa
Takatsugu Furuhata
Kaori Itamura
Yui Yoshii
Daisuke Matsumoto
Michihiro Yamasaki
Takeshi Satoh
Ichiroh Nishitani
Taketsugu Yamamoto
Takato Yamashita
Junko Ueki
Shinsuke Fuyutou
Ayumi Fujisaki
Toshihiro Nenui
Katsunori Nakamura
Kumiko Ishihara
Maiko Mori
Makiko Terasaki
Akira Wakabayashi

Ikumi Fujiwara
Mao Yanagi
Remi Tachibana

AMI ALL STAFFS

DEVELOPMENT BY CAVE 2005

Comments

Asagi&Tateha Player

Clover-TAC

本DVDにおいてタテハ・アサギのプレイヤーを務めさせていただきましたClover-TACです。今回は1ヶ月弱という収録期間内に自分が2キャラを担当するということで、正直今まで経験したことのない厳しいスケジュールでしたが、なんとか収録を終えることができました。悔やまれる部分もありますが、自分としてはベストを尽くしたつもりです。

収録はアサギ→タテハの順で行いましたが、収録期間中はほぼ毎日パターンが変化していったということもあり、「ここはタテハに比べてアサギのパターンが甘いけどなんで？」と思われる場面がありましたら、それはパターン進化上の都合ということでご容赦ください。またそれとは別に、特に同一プレイヤーによる収録なので、見てくださる方が飽きないように、できるだけ同じようなパターンにならないよう（スコアの許す範囲ではありますが）気を使ったつもりです。

最後に、収録期間中お付き合い頂きましたIKDさん、お買い上げくださった皆様、本当にありがとうございました。本映像で、少しでも皆様の胸に留まるものがあれば幸いです。

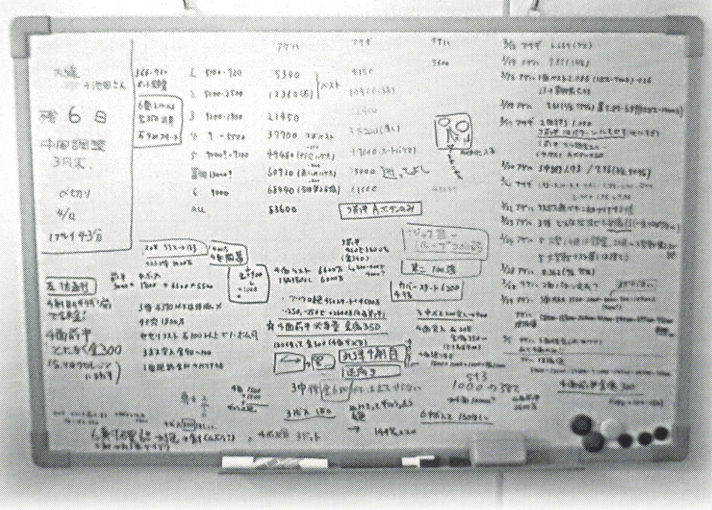
Ageha Player

GFA2-ISO

アゲハ担当のGFA2-ISO（ZNA会長）と申します。
今回の話が来たのは、発売してから2ヶ月後でした。当初はこんなに早くDVDを出すことに色々と抵抗がありました。しかし、この時期だからこそ発売することに意味があると感じ、またCAVEさんのやる気が伝わってきたので引き受けさせて頂きました。

肝心の内容ですが、点効率はあまり重視してません。「えっ？」と思う方も多いと思いますが、折角プレイヤーが二人居るので、同じパターンでは見る方も飽きるのではないか？と思い、稼げると分かっていてもあえてそのパターンは使いませんでした（特に後半面）。
それは通常セセリにも言えることで、タテハが真の時点でアゲハは通常にしようと決めてました。しかし、初ミスは潰しではなく凡ミス（5面道中で潰します）。通常セセリ用のパターンを全てを収録出来なかったのは悔いがあります。
また、もう一つだけ悔いがあります。それは、締め切り5日前に肺炎にかかってしまい、その日から締め切りまで、まともなプレイが全く出来ませんでいた。これが無ければもう少し違った結果になったと思いますが…言い訳ですね（苦笑）。あと、私だけ台が変わったのも密かに痛かったです。

最後に、TAC氏、池田氏、今井氏をはじめ今回のDVD制作に関わった全ての皆さん、お疲れ様でした＆ありがとうございました。



収録中にプレイヤー２人が使用していたホワイトボード

Tips

■チュートリアルとばし

チュートリアルで敵を倒して聖霊石や金塊を出現させている時に、チュートリアルを飛ばしてゲームをスタートさせると、聖霊石であれば覚聖カウンタ、金塊であれば金塊カウンタが加算された状態でゲームが始まる。

■覚聖絶死界でのオートガードバリア

覚聖絶死界中に敵弾に当たるとオートガードバリアを展開し、ガードバリアゲージが100%減算されて全てなくなるが、敵弾が同時に２発以上当たると50%減算に止まる。この現象はデモプレイ３面にて完全再現されている。

■敵弾撃ち始めのタイミング

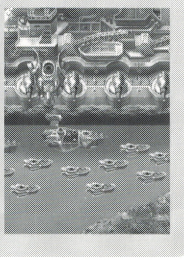
形態のある敵の一部には、前形態を終了させ次の形態が始まる際に、撃ち始めが一定ではない敵がいる。
２面中ボス・マダラを例にすると、第一形態を終了させた時、爆風と共にマダラが吹き飛び、決まった座標まで戻ってから攻撃を始めるが、その吹き飛ぶ方向がランダムなので、決まった座標に戻るまでの距離が長かったり短かったりすることでそうなる。
そのために、画面上部にいる敵が上方に吹き飛ぶと、画面から一度出てしまうこともある。

■２面空中ザコまわし

２面の頭に出てくる六連回転砲台、クレーン、単装砲台を搭載した大型船舶は、六連回転砲台を壊すことで完全に破壊することができるが、画面右上から出現する一隻目の大型船舶を逃がすことで（六連回転砲台以外は破壊可）、２面前半の空中ザコ（汎用戦闘機ズー）を通常より多めに出現させることができる。

■２面大型船舶のお宝（通称：マダラの泉）

２面の中ボスのマダラが登場する場所の横向きになっている大型船舶は、以下の条件で、手前に並んでいる最後の砲台とその奥にある砲台の破壊した場所が緑色か金色に輝くようになる。輝いている地点に自機が近づくと、緑色なら聖霊石、金色なら金塊が溢れ出てくる。



＜条件＞
最後の砲台が画面外にセット（写真参照）される前に、マダラを撃破している（※）こと。

※落下後に水しぶきのエフェクトが出るまでは撃破したことになっていない。

マダラの泉が緑色か金色になるかは完全にランダム。マダラの気分次第？

E S P G A L U D A II

Official DVD
&
Official Guide Book

PRODUCER
Kenichi Takano

DIRECTOR
Tsuneki Ikeda

PLAYER
ASAGI : Clover-TAC
AGEHA : GFA2-ISO
TATEHA : Clover-TAC

DVD Authoring Engineer
Showgo Ookawa

Design (DVD)
Showgo Ookawa

Design (Jacket&Booklet)
Yasushi Imai
CHAKO

SUPERVISOR
Ichirou Mihara

SPECIAL THANKS
HAM☆HAM
Fumihiko Saito
Takashi Ichimura
Yuji Inoue

PRESS
T.M.C. Enterprise Limited

PRINTING
ko-sin printing

問い合わせ先：dvd_info@cave.co.jp
対応時間：10時～18時　対応日：月～金曜日（土日祝日、年末年始を除く）

発行元：株式会社CAVE http://www.cave.co.jp/

エスプガルーダII

ESPGALUDA II

覚聖せよ。生まれし第三の輝石

ESPGALUDA II Official Guide Book